TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

MART 2001

www.level.com.tr • 2001/03 • ISSN 1301-2134 • 2.950.000TL (KDV Dahil)

WARCRAFT III

Blizzard'ın en büyük projesi en sonunda tamamlanıyor

Metal Gear Solid 2

Oni

America

Pool of Radiance

Diablo II: Lord of Destruction

Starship Troopers

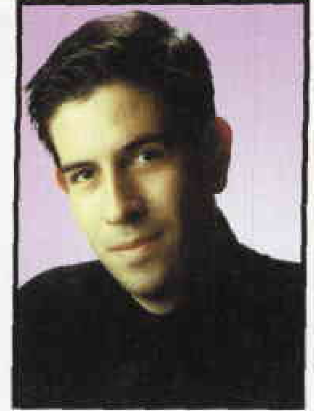


TAM SÜRÜM OYUN

REQUIEM



Burada birşeyler oluyor!

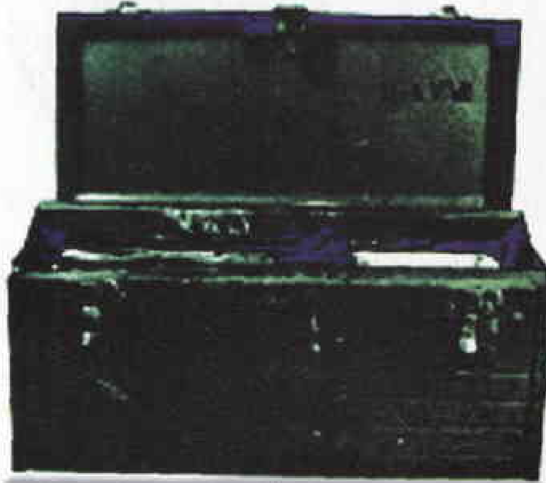


Sinan AKKOL
Genel Yayın Yönetmeni

"Her güzel şeyin bir sonu vardır" derler. Galiba bu bizim için geçerli değil. Level'ın tarihini bilenler, uzun zamandır bizimle birlikte bu yolda yürüyenler... Kapağında Red Alert olan, 24 sayfalık o ilk sayımızı alıp, son sayımızın yanına koyduğunuzda ne fark görüyorsunuz?

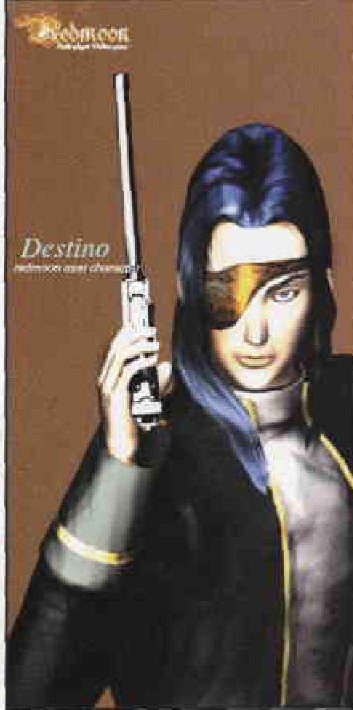
"124 sayfa daha fazla bir dergi" diyenler, sınıfta kaldınız... Tekrar bakın, ne görüyorsunuz? Ben, hepsinin ardında 2 seneden fazla bir bilgisayar dergiciliği tecrübesi olan, Türkiye'nin en yetenekli genç insanlarını görüyorum. Gecelerin gündüzlere karıştığı, her yorgun ayın sonunda matbaadan gelecek ilk dergiyi, doğumhanenin önünde çocuğunu görmeyi bekleyen babanın heyecanıyla bekleyen insanlar görüyorum. Sürekli yenilenen, "yerinde saymak, gerilemektir" ilkesini benimsemiş insanlar görüyorum. Okuyucusundan gelen tek bir sitemle asılan, takdir edildiğinde gülümseyen yüzler görüyorum. Amatör bir heyecanla, ama profesyonel bilinçle çalışan bir düzine savaşçı görüyorum. Ve, bu gençlerin bitmek bilmeyen emeklerinin sonucu olan buluşma noktamızı, saplantımızı, tüm insani değerlerimizin bilgisayar oyunları aynasından sizlere yansıması olan dergimizi görüyorum.

Ve artık, bu birlikteliği bir sonraki seviyeye taşıma vaktinin geldiğine inanıyorum. Bizi bu yeni seviyeye taşıyacak yeni dizayn ve daha dolu içerik için çalışmaya başladık. Normalde çok iddialı konuşmayı sevmem, ama etrafımda benimle birlikte çalışan dostlarıma olan inancım o kadar sağlam ki, 1 Nisan'da bayinizde bulacağınız Level'ın, sizleri büyüleyeceğini rahatlıkla söyleyebiliyorum. Ve daha fazla söze gerek duymuyorum. Daha yapılması gereken çok iş var. Bu noktada, hazine sandığını kapatıyorum. Gelecek ay sandığı açtığınızda, içinden çıkacaklara siz bile inanamayacaksınız.



Yeni bir Online Oyun

Şu anda Amerika'da beta test aşamasında olan Red Moon isimli oyun Kore'de satışa sunuldu bile. 800X600 çözünülürlükte kolayca oynanabilen ve aylık 9.95$ karşılığı oynayabileceğiniz oyun konusunu adını aldığı çizgi roman serilerine dayandırıyor. Oyundaki amacınız içinde bulunduğunuz dünyanın geleceği ve geçmişinde dolaşarak evrene yeniden hayat getirmek. Oyunu oynamak için internetten 175 MB lık bir dosya çekmeniz gerekiyor. Ama ondan sonra her şey kendiliğinden hallolu-yor. Oyun klavyeden genellikle mouse ile oynanıyor. Ayrıca oyun kendine has bir savaş dinamiği içeriyor. Bunun yanında oyunda ki dengeli PK kuralları da dikkat çekici. PK'ler için arenalar bile var. Kendi karakterinizi yaratmak yerine oyunda olan karakterlerden birini seçerek ona göre önemli olan yeteneklerinizi geliştirmeye başlıyorsunuz. Oyun kendi mantığı içerisinde çok başarılı bir şekilde ilerliyor. Ölünce experience kaybediyorsunuz ve leveliniz düşebiliyor. Rakiplerinizi öldürdükçe kazandığınız paralarla alışveriş yapabiliyorsunuz. Red Moon herhangi bir 3D kartta gerektirmiyor. Bu değişik online oyun iddialı bir MMRPG olma yolunda ilerleyecek gibi görünüyor.







Warcraft III: Reign of Chaos ırklarına en sonunda karar verildi

O kadar spekülasyondan sonra ırkların kesin olarak belirlenmesi iyi oldu. Böylelikle savaşlardaki dengeler ve senaryolar hakkında az da olsa bir fikrimiz olabilecek. Uzun zamandır oyunun bu bölümüyle ilgili kesin karar bir türlü verilememişti. Hatta oyunun yapımını baltalayacak ve oyunun hayranları arasında ateşli tartışmalara yol açacak kadar uzun bir zamandı bu.

Fakat en sonunda karar verildi ve işte size ırkları açıklıyoruz: Orcs, Humans, Undead ve Night Elves....Bu dört ırk içinden Undead ne kadar ırk olarak sayılabilir o başka bir konu tabi ki. Yada Dwarf'ların ayrı bir ırk olmaktan çıkartılması kaç kişiyi hayal kırıklığına uğrattı. Fakat Dwarf'ları insan ırklarının altındaki birimlerde kullanabileceksiniz. Yani insanların altında Dwarf Gunman gibi birimleriniz olacak. Dört ırk dışında onlarla etkileşimde olacak fakat oyuncuların kullanamayacağı bir beşinci ırk ise Demons olacak.

Firma ırkları açıklarken oyunun tam ismini de en sonunda koydu Warcraft III: Reign of Chaos.

Her ırkın kendine has birimleri, büyü yetenekleri ve silahları olacak. Ayrıca daha önceki oyunlarda olan efsanevi kahramanları gene yönetebileceksiniz. Yönetilen ırkların dışında etrafta öylece gezinen yaratıklar, tarafsız kasabalar, kaleler ve tapınaklarda olacak.

Bizler Level ekibi olarak büyük bir sabırsızlıkla "yes milord" sesini bir an önce duymak istiyoruz, ya siz?





Uzak Operasyonlar Start aldı!

3D Animasyoncu, grafiker çizer aranıyor! Yeni bir oyun var da!

Türkçe oyun Türkçe oyun diye sızlananlara iyi bir haberimiz var. Level'dan ayrıldıktan sonra uzun zamandır üzerinde çalıştığı oyun projesini hayata geçiren Cem Şancı, ilk demosunu hazırladıkları strateji oyunu için 3D animasyoncu, grafiker ve karakalem çizim yapabilecek çizerler aradıklarını bildirdi.

Oyun nasıl bişey mi? Hepiniz Cem Şancı'nın yazılarını, romanlarını biliyorsunuz. Bu strateji/rpg tadındaki oyunun senaryosu için yeni bir roman yazmaya kalkan Cem'le birlikte Level'dan Sinan Akkol ve Gökhan&Batu'da oyunun senaryosu ve müzikleri için çalışıyor. Programcı da Kemal Akçam. Hatta biliyoruz şaşıracaksınız ama Tibette bir manastıra çekilerek dünya ile bağlarını koparmayı planlayan MadDog bile bu projeye katılmak için Katmandu hava limanından (daha doğrusu küçük pırpırların inip kalktığı, içinde küçük bir kulübenin olduğu minik bir alandan...) geri dönüp, "ekibi topluyor muşunuz! Duydum geldim!" dedi...



Oyunun konusu, detayları, neler yapıp yapamayacağı spekülasyona neden olmamak için şimdilik gizli tutuluyor. Ama oyun hakkında aldığımız her haberi sıcak sıcak aktaracağımıza emin olabilirsiniz.(Bu arada, sayfadaki resimler başka oyunlara ait.)

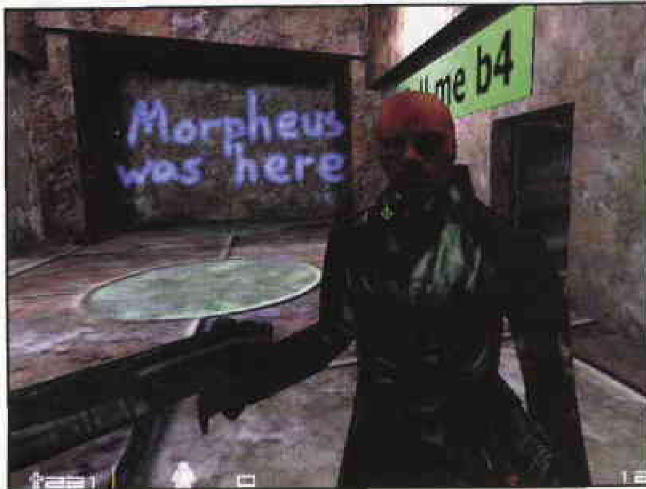


Başvurmak için cemsanci@level.com.tr veya sakkol@level.com.tr adreslerine mail atmanız yetecek.

Matrix'in oyunu geliyor

The Matrix filmini seyretmeyen çok az kişi vardır. Filmi beğenmeyip burun kıvıran, tek tük insanların yanında çoğunluk filmi beğeniyor. Zaten o aksiyon ve heyecanı beğenmemek mümkün mü? Şimdi bilgisayar dünyasıyla ve oyunlarla yakından alakalı biri olarak düşünün. Bu hareketi oyunda da en iyi şekilde yansıtabilecek firma hangisi olmalı? Aklınızdan Sierra ya da Electronic Arts gibi devlerin geçtiğini tahmin edebiliyoruz. Aslında geçtiğimiz Kasım ayında çok yüksek bir fiyatla oyunun lisansını alan Interplay bu işi anlaşmalı şirketi Shiny'ye yaptırıyor.

Geçtiğimiz günlerde filmin yönetmen kadrosu Wachowski kardeşler Shiny'nin üssünü ziyaret edip oyun hakkında bilgi aldılar. Bizlere verilen bilgi ise oldukça kısıtlı fakat bir o kadar da değerli. Oyunun Messiah ve Sacrifice motoru üzerinden yola çıkılarak yapılacağı ve third-person 3D türünde tasarlanacağı söylendi. Bu iki oyunu düşününce oyunun neye benzeyeceği az da olsa gözünüzde canlanıyor olmalı. Tasarım aşaması 18 ay sürecek ve bu süre sonunda ilk önce PlayStation 2 daha sonra da PC ve diğer platformlarda oyun piyasaya sürülecek. En iyisi sabretmek ve daha taze haberleri beklemek. Daha fazla bilgi arıyorsanız www.interplay.com sitesini sık sık ziyaret etmenizi tavsiye ederiz.



Bizden Duymuş Olmayın

Geçen ay 2000 senesinin en güzel oyunlarını seçmiştik. Şimdi ise bir aydan beri sizden gelen oylarla belirlenen 2000'in en iyi 10 oyununu sunuyoruz sizlere.

1. **Counter Strike**
2. **Diablo 2**
3. **Metal Gear Solid**
4. **The Sims**
5. **No One Lives Forever**
6. **Deus Ex**
7. **Escape From Monkey Island**
8. **Hitman**
9. **Baldur's Gate 2**
10. **Red Alert 2**

Şimdiye kadar yaptıkları oyunlarla yerini çoktan sağlamlaştıran Interplay işi daha da ileriye götürerek ellerindeki oyun arşivinden bir online role playing hazırlarsa bunun çok iyi olacağından kimsenin bir şüphesi olduğunu sanmıyoruz. Baldur's Gate motorunu çok daha geliştirerek Icewind Dale gibi daha savaş ağırlıklı bir oyun yapan firma aynı motoru kullanarak bu oyunların online versiyonları üzerinde daha ileri gitmeyi planlıyor. Böylelikle oyunculara "eşsiz bir fantazi oyunu" sunabileceklerini söylüyorlar. Eğer firma bu planını Ultima Online gibi bir massively multiplayer, yani herkesin aynı oyunda olabileceği dev bir program haline getirirse bizde şimdiden ıssız bir adaya yalnızca bilgisayarımızı alarak gidebiliriz.

Settlers ve Battle Isle serilerini yapan Alman Blue Byte Software firması Ubisoft tarafından satın alındı. 1988 de kurulan Blue Byte Almanya'nın önde gelen oyun firmalarından birisidir. Amerika, İngiltere ve Almanya olmak üzere üç büyük ülkede faaliyet gösteren firmanın 64 çalışanı var. Firma ayrıca Almanya'da online portal açan tek kuruluş olma özelliğini de taşıyor. Şimdiye kadar yaptıkları en başarılı çalışma olan Settlers serisi Almanya da 700.000 tüm dünyada ise 2.7 milyon adet satmış, devam oyunu olan Settlers IV ise şimdiden 300.000 ön sipariş almış durumda. Blue Byte bu iki ünlü oyunu dışında Sturmovik ve Dragon's Lair 3D ile de tanınıyor.

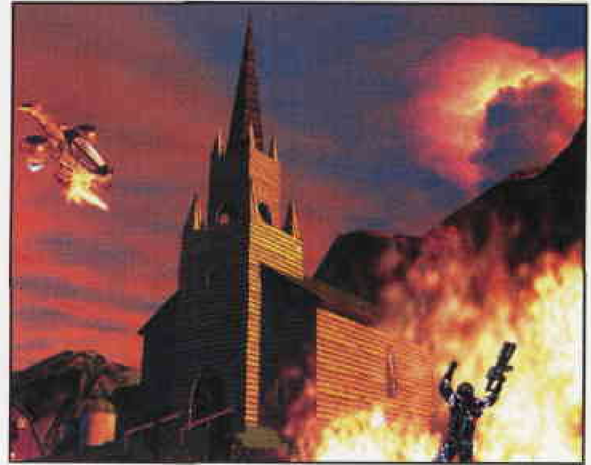
Ubisoft başarılı iki seriyi devam ettireceğini açıkladı. Ubisoft daha öncede Rainbow Six serisiyle ünlü Red Storm Entertainment'ı almıştı. Ne dersiniz bu ünlü oyunları artık orjinal olarak ülkemizde de görebilecekmiyiz ? İthalatçısına duyurulur...

NBA 2001 in gelmesini beklerken basketbolla ilgilenenler için özel bir haberimizde var. DigiTurk 3 şanslı NBA.com TV üyesini, NBA liginin son maçını izlemek için New York'a götürüyor. Digitürk'ün 1 Şubat-10 Mart tarihleri arasında geçerli olan kampanyasından yararlanan herkesin bu şansı var. Daha ayrıntılı bilgi için www.digiturk.gen.tr ı ziyaret edebilir ya da 0 212 473 73 73 ü arayabilirsiniz.

C&C Renegade'den yeni haberler var

Westwood merakla beklenen oyunuyla ilgili yeni bilgiler açıkladı. Meraklılarının bildiği üzere bir 3D shooter olacak olan Renegade'de Command & Conquer evrenindeki bir komandoyu canlandıracağız. Gene elimizin altında hafifinden ağırına bir sürü silah olacak. Ayrıca oyundaki araçları da kullanabileceğiz. Yani tankınıza atlayıp düşman piyadelerini kalbura çevirebileceksiniz. Fakat diğer 3D shooterlardan farklı olarak, tıpkı bir C&C stratejisi oynarken meydana gelen etki-tepki olayını burada da görebileceğiz. Örneğin bir SAM site'ı yok ettiğinizde birimleriniz daha yakınlara bir orca tarafından indirilebilecekler ya da düşmanın enerji üreten ünitesini yok etmeyi başardığınızda karargahında da enerjinin gittiğini göreceğiz. Tabii siz enerji üreten birime saldırdığınızda çıkardığınız gürültü başınıza bir sürü düşman ünitesinin yığılmasına sebep olacak. Etrafınızdaki her şey tıpkı stratejisinde olduğu gibi işliyor olacak. Siz ise kendinizi stratejinin içerisinde koşuşturuyor olarak bulacaksınız. Kısacası evren tamamen canlı olarak oyuna yansıtılacak.





Bunun yanında oyunun multiplayer özellikleri de ön planda tutuluyor. Klasik death match ve capture the flag gibi modların yanında geliştiriciler çok daha özel bir mod üzerinde de çalışıyorlarmış. Fakat bunun ne olduğu şu anda gizli. Westwood'da ki tasarımcılar bir aya kadar oyunu bitirip test aşamasına geçmeyi düşünüyorlar. Umarız söz verdikleri gibi sonbahara oyunu yetiştirebilirler.

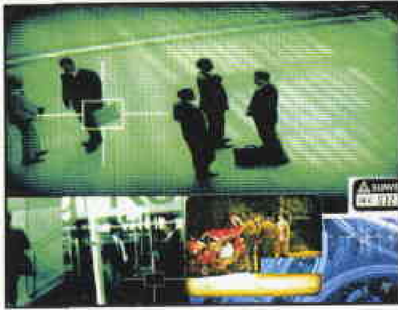
Yeni Oyunlar..

O çok beklediğiniz oyun ne zaman geliyor acaba? İşte gelecek olan ve iptal edilen oyun projeleri

Oyun Adı	Yayımcı	Çıkış Tarihi
Alien vs predator 2	Fox Interactive	İlkbahar 2001
Alone in the Dark 4	Infogrames	İlkbahar 2001
Anachronox	Eidos	Mart 2001
Arcanum	Havas	Kasım 2001
Black & White	EA	Mayıs 2001
C&C: Renegade	EA	İlkbahar 2001
Civilization III	Hasbro	İlkbahar 2001
Commandos 2	Eidos	İlkbahar 2001
Doom III	Activision	Kış 2001
Duke Nukem Forever	Infogrames	Yaz 2001
Emperor: Battle for Dune	EA	Haziran 2001
Fallout Tactics	Interplay	İlkbahar 2001
Halo	Microsoft	Yaz 2001
Hidden&Dangerous 2	Take Two	Yaz 2001
Hostile Waters	Rage	Nisan 2001
Icewind Dale: Heart of Winter	Interplay	BU AY
Masters of Orion	Hasbro	İlkbahar 2001
Morrowind	Bethesda	İlkbahar 2001
Myst III: Exile	Mattel	İlkbahar 2001
Mtyh III	Bungie	Sonbahar 2001
Neverwinter Nights	Interplay	İlkbahar 2001
Pool of Radiance II	Mattel	Mayıs 2001
Return to Castle Wolfenstein	Activision	İlkbahar 2001
Star Trek: Away Team	Activision	BU AY
Stupid Invaders	Ubisoft	Mart 2001
Simsville	EA	Mayıs 2001
Team Fortress 2	Havas	İlkbahar 2001
The World Is Not Enough	EA	Yaz 2001
Tropico	Take Two	Yaz 2001
Ultima Online: Third Dawn	EA	İlkbahar 2001
Unreal 2	Infogrames	Yaz 2001
Worms World Party	Virgin	Kasım 2001
X-COM: Alliance	Hasbro	Yaz 2001
X-COM: Enforcer	Hasbro	Kasım 2001

Siz Majestic'le değil, o sizinle oynayacak

Hani bir aralar "The Game" diye bir film vardı. Başrolünü Michael Douglas oynuyordu. Adamcağızın hayatında bir sürü anormal şey oluyor, birileri onu takip ediyor, kaçırıyor, rahatsız ediyor, öldürmeye çalışıyordu fakat o bir türlü bunlardan kurtulamıyor ve birden bire hayatını değiştirip her şeyini kaybetmesine neden olan bu zincirleme olaylara hiçbir mana veremiyordu. Sonunda ise her şeyin aslında bir oyun olduğunu anlıyordu. İşte Majestic de tam olarak böyle bir oyun. Hatta oyunun kendisi bu! Oyuna dahil olduğunuzdan itibaren her an cevapsız telefonlar, garip fax mesajları, e-mailler ya da mektuplar alabilirsiniz. Hiç ummadığınız alakasız kişiler sizi arayabilir ve sizinle konuşabilir. İşin daha eğlenceli ve birazda ürkütücü yanı ise bilgisayarınızı kapatsanız bile bu oyundan kurtulamamanız. Her zaman oyunun içinde olacaksınız. Bir online oyun olarak etkileşimin bu kadarı da fazla diyebilirsiniz ama oyun çoktan test aşamasına girdi bile. Tabii ki şu anda sınırlı bir kesimde, mesela yalnızca İngiltere'de oynanabileceğini düşünüyoruz. Oyun tam olarak oynanmaya bir başlasın size daha çok ayrıntılı bilgi ve enteresan haberler verebileceğimize eminiz. Ama inanın ofisimizde oyunla ilgili bir sürü spekülasyon yapmaya başladık bile.





Chris Langre ile Röportaj

Emperor: Battle for Dune hakkında ayaküstü sohbet ettik

Westwood'un gerçek zamanlı stratejileri yüksek derecedeki oynanabilirlikleriyle meşhurdur. Dune: Emperor'da bölgeleri kaybedip geri alma gibi yeni özellikler olacağını biliyoruz. Bu Dune'daki oynanabilirliği nasıl etkileyecek? Gerçekçilik mi, yoksa oynanabilirlik mi?

Biz biri için ötekinden vazgeçmenin doğru olmadığını düşünüyoruz. Her ikisini de bir arada tutmanın en doğru ve en isabetli karar olacağını biliyoruz. Emperor'da oyunun oynanışını daha çok kolaylaştıran ve eğlenceli hale getiren öğelerin yanında birimlerin ve evlerin tasarımında ve stratejilerin hazırlanmasında çok ayrıntıya indik.

2) Dune ile Westwood'un 2D izometrik gerçek zamanlı stratejilerinin sonu mu geliyor? C&C evrenini de 3D'ye çevirmeyi düşünüyor musunuz?

Aslında bu konuda kesin bir karar vermiş değiliz. Çünkü her iki motorun da kendine göre avantajları var. 3D grafikler çok güzel ve oyuna çevreyide katabiliyor fakat 2D oyunlar da yavaş sistemlerde de çalışabiliyor.

3) Westwood kendi oyunları için ara filmler yapmakta gittikçe daha başarılı hale geliyor. Dune, Red Alert hatta bir C&C filmi yapma planlarınız varmı?

Şu anda herhangi bir oyunumuzu filme çekme gibi bir planımız yok. Fakat oyunlarımızdaki hikayelere destek olması amacıyla çektiğimiz filmlerin Hollywood yapımlarıyla aynı düzeyde olmasına çalışıyoruz. Mesela Emperor için Michael Dorn ve Vincent Schiavelli gibi ünlülerle çalışıyoruz.



Bir Efsanenin Dönüşü: DoomIII

Hepimiz biliyoruz ki şimdilik piyasadaki en güçlü 3D shooter motorlarına sahip olan Quake ve Unreal'i tehdit edebilecek tek oyun vardır ki o da Doom serisidir. Her ne kadar kendi içerisinde bir takım problemleri olsa da id firması uzun süredir bu klasikle ilgili bir haber ortaya çıkartmıyordu. Fakat en sonunda Japonya da ki Macworld 2001 deki NVIDIA GeForce3 ekran kartının tanıtımı John Carmack tarafından Doom III motoru ile yapıldı ve biz de kendi gözlerimizle merakımızı giderme-ye fırsat bulduk. Tanıtımdaki video sayesinde elimize birkaç resimde geçti ve beklediğimize değdiğini anladık. Gerçekten çok etkileyici ortamlar ve ayrıntılı grafiklerle karşılaştık. Yapılan tanıtımda Carmack kullandıkları motorda tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi her ışığın kendi aydınlığına sahip olduğunu ve her yüzeyinde gerçek bir gölgelendirmeyi yansıttığını anlattı. Carmack şimdiye kadar aldıkları sonuçlardan son derece memnun olduklarını söyledi. id firmasının başkanı Todd Hollens her ne kadar "ön görülebilir bir gelecekte" başka bir Doom III malzemesinin bizlere sunulmayacağını söylese de bu resimler bile bizi gerçekten sabırsızlandırmaya başladı.








Marmara Üniversitesi'nde Bilgi Teknolojisi Günleri

Marmara Üniversitesi İ.İ.B.F. İngilizce Ekonomi Kulübü Marmara Community ve Teknik Eğitim Fakültesi Elektrik Kulübü tarafından 26-30 Mart tarihleri arasında düzenlenecek olan Bilgi Teknolojisi Günleri ile bir çok öğrenciye ulaşılması hedefleniyor. Organizasyon Komitesi, Fuar ve Seminerler olmak üzere iki aşamada gerçekleştirilecek olan etkinlikte amaç, düzenlenecek fuar ile gelişen sektörü hedef kitle olan üniversite öğrencilerine en iyi şekilde tanıtmak ve seminerlerle ise akıllarda kalan sorulara cevap vermek olacak. Fuar Göztepe Kampüsü Kapalı Spor Salonu'nda düzenlenecek. Seminerler ise İbrahim Üzümcü Konferans Salonu'nda organize edilecek. Fuara Marmara Üniversitesi'nin diğer kampüslerindeki öğrencilerin ve İstanbul'daki diğer üniversite öğrencilerinin katılımını sağlamak amacıyla ulaşım sponsorlarının desteği alınıyor. Bilgi Teknolojisi Fuarı'nın Basın Sponsoru Milliyet İş Yaşamı Gazetesi, İletişim sponsoru www.secretcv.com , Radyo Sponsoru Best FM ve Hot Station, Ulaşım Sponsoru Metro Turizm ve Kokteyl Sponsoru ise Mado olacak. Seminerlerin ana sponsoru ise Turkcell olacak.



Bu sene ilk defa düzenlenecek olan Bilgi Teknolojisi Günleri'nin ileriki yıllarda geleneksel hale getirilmesi planlanıyor. Fuara katılan şirketlere değişik boyutlarda ki stand kurma imkanı tanınıyor. Katılan şirketlerin genel profili ise ISS, GSM ve Bilgisayar sektörünün önde gelen şirketlerinden oluşuyor.Fuar ve Seminerlere katılım için Marmara Community'e telefon yada e-mail ile ulaşmak yeterli olacak.

Marmara Community
Marmara Üniversitesi İ.İ.B.F
İngilizce Ekonomi Kulübü
Göztepe Kampüsü İ.İ.B.F. Binası
Kat:2-3
81040 Kuyubaşı/İstanbul
Tel&Fax: 0 216 349 09 09,
418 13 43, 418 15 76
www.marmaracommunity.com
bilgi@marmaracommunity.com

POOL OF RADIANCE

SSI'ın (ve onların bünyesinde çalışan Stormfront Studios'un) en büyük başansı nedir diye soracak olursanız, yaptıkları simulasyonları bir kenara koyar, "Masaüstü FRP oyuncuları gibi zor beğenir bir kitleye oyunlarını sevdirmiş olmalarıdır." derim. Bilgisayarda FRP adına yapılan pek çok deneme arasında iz bırakanların çoğunluğu SSI oyunlarıydı. Death Knights of Krynn, Dark Queen of Krynn, Pool of Radiance gibi gerçek AD&D kurallarıyla oynanan, grafik kalitesinin düşüklüğüne rağmen oyuncuyu kendine bağlayan pek çok yapım, SSI ve TSR (AD&D'nin mucitleri) firmalarının işbirliği yaptığı dönemde piyasaya çıktı. SSI'ın sözleşme süresi bitince bu ünlü ikili yollarını ayırdılar. TSR, AD&D'nin isim haklarını Interplay'e verdi. SSI da simulasyon yapımına geri döndü. Bir süre durgunluk yaşayan FRP alemi, Interplay'in Baldur's Gate ile başlayan bir dizi sıkı oyunu peşpeşe piyasaya sürmesiyle tekrar canlılığını kazandı (Bu hikayeyi de kim bilir kaçıncı kez anlatıyorum!). SSI ve TSR "tıpkı eski güzel günlerdeki gibi" yeniden birlikte çalışmaya karar verdiler. Tam bu sırada TSR'in AD&D'nin yeni versiyonu olan D&D 3rd Edition'u piyasaya sürecek olması da SSI için uygun bir geri dönüş ortamı sağladı. Böylece ilk SSI FRP'lerinden Pool of Radiance'ın yenilenmiş hali, orjinal oyunun da yapımcısı Stormfront Studios tarafından D&D kural sistemine göre hazırlanmaya başladı. Bir- bir buçuk yıl önce Pool of Radiance'a ait ilk haberleri sizlere duyururken elimizde siyah beyaz eskizlerden başka hiçbir şey yoktu. Üstelik TSR, D&D 3rd Edition sistemini gizli tuttuğu için SSI yetkilileri de oyunla ilgili pek az ipucu verebiliyorlardı. Yazın D&D'nin piyasaya çıkması ile oyunun üzerindeki gizlerin çoğu da ortadan kalktı. Buyurun size dolu dolu Pool of Radiance :



Orada bir Myth Drannor var uzakta...

Öykümüz Myth Drannor kentinin harabeleri arasında geçiyor. Bilenleriniz vardır başlangıçta bir elf kenti olarak kurulan Myth Drannor'un, diğer ırkların da katılımıyla nasıl bir uygarlık merkezi olduğu, ardından gelen Karanlık Ordu istilası, can veren kahraman savaşçılar ve kentin düşüp harabeye çevrilmesi tümüyle ayrı bir öykü olarak anlatılabilir. Ancak konumuz bu olaylardan yıllar sonra, "Işıltı Kuyusu"nun bulunduğu New Phlan'da Başlıyor. kentinin altındaki kuyunun yeniden aktifleştiğini ve son zamanlarda sıkça görülmeye başlanan Undead'lerin nedeninin de bu kuyu olduğunu tahmin eden Elminster, bir grup serüvenciyi olay yerine yolluyor. Ancak gidenlerden bir haber çıkmayınca bizim deneyimsiz ekip, diğerlerinin başına ne geldiğini bulmak üzere yola çıkıyor ve olaylar kendilerini Myth Drannor'a kadar sürüklüyor (Bildik bir FRP altın kuralı : İş ne kadar güçse, işi yapmaya gönderilen elemanlar o kadar güçsüzlerdir).



Her sandık, dekor değildir !

Stormfront, Baldur's Gate'in izinden giderek oyunu izometrik olarak tasarlıyor. Ancak tüm karakter ve yaratık modelleri 3D hazırlanmış. Bu da size oyunda nesneler arasındaki yükseklik farkını kullanabilmenizi sağlayacak. Örneğin rakibinizin durduğu yerden daha yükseğe çıkarak atağınıza +2'lik bir bonus alabileceksiniz. Ayrıca –Ultima'daki kadar olmasa da- ortalıkta bulunan çeşitli nesnelerle etkileşime girmeniz mümkün. Örneğin bir masayı çekip kapının arkasına dayamak, kutuların üzerine çıkıp savaşta avantaj sağlamak gibi seçenekleriniz olacak. karakter animasyonları ise üzerinizde bulunan eşyalara göre değişiklik gösterecek. Hatta her zırhın ayrı bir sesi ve ayrı bir animasyonu olacak. Grafikerler oyunun gerçekçi görünmesi konusunda o kadar titiz davranmışlar ki dikkatle bakıldığında karakterlerin nefes aldıkları bile görülebilecek (Dalgınlıkla aynı animasyonu Undead'lere de koymasınlar sakın!). Her silahın boyu, aynı zamanda o silahın ulaşabileceği uzaklığı da belirleyecek. Bu sayede mızrak kullanan bir karakter, elinde bıçak tutan bir diğerinden çok daha geriden vuruş yapabilecek.

3 puanlık sistemde şansımız daha yüksek !

D&D sistemine göre hazırlandığından Pool of Radiance'da karakter özellikleri 18 üzerinden bir sayı ile belirlenmeyecek. Büyülü eşyalar ve benzeri desteklerle bu özellikleri 20'lere 30'lara çıkarabilmeniz prensipte mümkün. Daha önceki ırklara ek olarak





half-orc gibi yeni bir ırk ve yeni sınıflar arasından (Fighter, Barbarian, Paladin, Ranger, Cleric, Sorcerer, Monk, ve Rogue) seçim yapma şansınız olacak. Experience point sisteminin daha kullanışlı hale getirilmesinden dolayı da multi class karakterlerin takibi kolaylaşacak. Örnek vermek gerekirse tüm karakterler birinci seviyeden ikinci seviyeye aynı Experince Point ile geçecekler. Her üç seviyede bir karakter özelliklerinden birini +1 yükseltebileceksiniz. Irklar için de sınıf sınırlaması olmayacak, ancak eğer o ırk için önerilen sınıflardan birini seçmezseniz, aldığınız tecrübe puanı da daha az olacak. Oyuna kendi yaratacağınız dört kişilik bir grupla başlayacaksınız, ancak grupta daha sonradan size katılabilecek NPC'ler için de iki kişilik boş yer olacak. Ana göreviniz haricinde pek çok yan görev alarak Karakterlerinizi on altıncı seviyeye kadar geliştirebileceksiniz

Bazı harabeler turistlerin ilgisini çekmeyebilir !

Oyunda Forgotten Realms'in en tehlikeli mekanlarından Myth Drannor'u karış karış gezeceksiniz. Myth Drannor harabeleri arasında pek çok eski ve ünlü yapıyı da ziyaret etme şansınız olacak. Bunların arasında dwarfların bir zamanlar toplantı salonu olarak kullandığı "Mücevher Evi" ve üzerindeki koruyucu büyüler sayesinde savaştan daha az hasarla çıkan "Cormanthor Kalesi" gibi yapılar da bulunuyor. Son gelen haberlere göre Cormanthor Kalesi'nin yükseklerinde ejderha yuvaları görülmeye başlamış. Aklınızda bulunsun!





Baldur's Gate ile başlayan multiplayer seçeği de Pool of Radiance'da eksik bırakılmamış. Oyun modemle dört, network altında ise 6 oyuncuya kadar destek verebiliyor. Ayrıca oyuncuların grubu paylaşma gibi de bir seçenekleri bulunuyor. Örneğin network altında her oyuncu üçer karakter yönetebileceği gibi bir oyuncunun beş, diğerinin tek karakter yönetmesi de mümkün olacak.

FRP oyunlarının başladığı yükselişin yalnızca Interplay yapımlarıyla değil, farklı kollardan gelen girişimlerle de sürdüğünü görmek çok güzel. Kim bilir, belki SSI, İlk Pool of Radiance'ın da içinde olduğu ünlü "Gold Box Games" serisi gibi yeni bir FRP derlemesi yapmaya hazırlanıyordur. Eğer tahminim doğruysa, bu kuyu, göründüğünden çok daha derin olacak !



Batu & Gökhan

POOL OF RADIANCE
Yapım : Stormfront Studios
Çıkış tarihi : Bahar 2001
Tahmini sistem ihtiyaçları :
PII 233, 64MB RAM, 8X CD-ROM, 3D E. kartı
İlk izlenim : Özletmişsiniz kendinizi...

İLK İZLENİM

Bize Göre: SSI gibi FRP engin FRP deneyimine sahip bir firmanın tekrar TSR ile el sıkışması, klasik FRP'lerin ufkunun açık olduğunu gösteriyor. Interplay- SSI çekişmesinde karlı çıkan yine oyuncu olacak elbet !

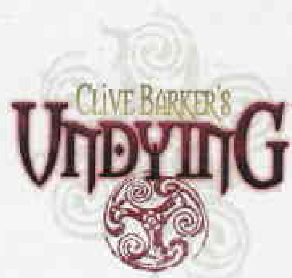
CLIVE BARKER'S UNDYING

EA, ilk FPS denemesi ile bizleri yerimizden zıplatacak

İlk Bakış sayfalarında henüz çıkmamış oyunlar hakkında bilgi verirken, pek az oyunu gerçekten oynadıktan sonra yazma şansımız oluyor. Sağolsun Electronic Arts, bize bu şansı veren sayılı firmalardan. Ve bu ay bize gönderdikleri Clive Barker's Undying, kesinlikle hepinizin bilmesi gereken bir oyun. Türkiye'de piyasaya çıkış tarihi 8 Mart olan Undying'i oynarken hepimizin aklına ilk gelen soru şuydu: "Bu kadar kaliteli oyunları daha sık yapsalar, uyuyacak vakit bulabilir miyiz acaba?"

Gerçek Dışı Grafikler

Unreal Tournament grafik motoru kullanılarak hazırlanan Undying, tam anlamıyla bir dizayn ve atmosfer şaheseri. Grafiklerin de aşağı kalır yanı yok tabii, ama oyun esas ağırlığını atmosferi körükleyecek inceliklerıyle gösteriyor. Adamımız Patrick hem silah kullanan, hem de büyü yapabilen bir zat. Ve bu ikisini aynı anda gerçekleştirebiliyor (sol elinde silah, sağ elinde büyü koşturuyor). Ve bu büyülerden bir tanesi var ki oyunun atmosferini müthiş etkiliyor. Scrye denilen bu büyü, karanlıkta görmenizi sağlıyor. Ama hepsi bu değil, aynı zamanda bulunduğunuz mekanda geçmişte gerçekleşmiş olayları, normalde göremediğiniz tuhaflıkları da görmenizi sağlıyor. Bu tür geçmişle ilgili bir mekana gelince "See", "Look Around" gibi fısıltılar duyuyorsunuz. Çok ilginç bir düşünce.



The Haunting?

Undying'in konusu, lanetli bir şato etrafında dönüyor. 1. Dünya Savaşında, birliğinden geride kalan kahramanımız ve emrindeki askerler tuhaf bir grupla karşılaşır. Büyü yapan ve görünüşte şeytana tapan bu tiplerle savaşırken, grubun lideri Patrick'e bir büyü yapar ve Patrick iptal olur. Komutanı Jeremiah tarafından kurtarılır ve kendine geldiğinde, tarikat liderinin ona büyü yapmakta kullandığı tuhaf, yeşil taşın elinde olduğunu fark eder. Bundan sonra ilginçlikler başlar, tuhaf görüntüler, diğer insanların duyamadıklarını duyma yeteneği ve altıncı hissinin müthiş gelişmesi sayesinde Patrick, savaştan sonra aranan bir paranormalite adamı olur. Ama sık sık kullandığı taş, şeytani bir yaratığın kuytularda sık sık karşısına çıkmasına neden olmaya başlar. Korkudan derhal küçük dilini yutan Patrick, taşı evinin duvarına asar ve bu işlerden elini eteğini çeker. Yıllar sonra, İrlanda'daki asker arkadaşı ve komutanı Jeremiah, ondan yardım isteyen bir mektup yollar Patrick'e. Hayatını borçlu olduğu Jeremiah'ın derdini araştırmak için yeminini bozar, büyülü taşını eline alır ve İrlanda'ya gider... Ve kısa zamanda hiç de iyi yapmadığını anlar.



Korkuuu, Dehşeeet

Hikaye kimilerine klişe, kimilerine çekici gelebilir. Ben her zaman içinde klastrofobik bir ev ve bilinmeyen olan hikayelere çekilmişimdir, yani ikinci gruba giriyorum. Undying, az önce de söylediğim gibi, birçok ince noktalar ile atmosferin oyuncunun içine işlemesini sağlıyor. Bol bol kullanılan oyun içi demolar, müzikler, sürekli araya giren script edilmiş olaylar ve huzursuz edici bir ortamı var. Atmosfer olarak Half Life ile başa çıkabilir, hatta bazı yönlerden ondan daha iyi denilebilir ki, bunların başında grafik detayı geliyor. Unreal Tournament motorunun nimetlerinden sonuna kadar yararlanılmış. Karakterler, mekanlar, ışık ve gölge efektleri son derece güzel. Belki karakter animasyonları olması gerektiği kadar gerçekçi değil, ama bunu pek fazla hissetmiyorsunuz.

Oyundan aklımda kalan bir diğer ince noktayı hemen yazıyorum. Herhangi bir yaratık sizi öldürebilir ise, çot diye yere düşmüyorsunuz. Eğer yakınlardaysa ve size yetişebilirse, Finish Him misali bir öldürücü hareket çekiyor. Ve her yaratık için ölüm animasyonunuzun da oldukça farklı olacağını söylemeliyim. Howler'lar kellenizi alıp lüp diye yutarken, iskeletler kalbinizi söküyor. Cult Sorceress'lar ise önce kur yapıyor, sonra da Patrick'i öperken bıçağı diyaframına sokuveriyorlar. Yani, bu oyun 16 yaşından küçüklere göre değil pek, umarım beni dinler ve uzak durursunuz, çünkü oyun oldukça huzursuz edici sahnelere ve atmosfere sahip. Ama bu kategorinin dışındakileri uzun zamandan beri hasret kaldıkları bir korku şöleni bekliyor.

Hazır Animasyonlar

Oyunun birçok noktasında, tıpkı Half Life'da olduğu gibi önceden hazırlanmış animasyon ve sahnelerle karşılaşacaksınız. Neden bahsettiğimi anlamanız için









bir örnek vereyim. Ben oyunu oynarken, Onur, Batu ve Burak da omuz üstü muhabbetine girmişlerdi. Neyse efendim, yıkık dökük bir manastırdan içeri girdik. Akabinde, tüyleri diken diken eden bir kadın sesinin şarkı söylediğini duyduk. Merakımızı yenemeyip, şarkıya doğru gitmeye başladık ve ilk açtığımız kapının arkasında büyükçe bir alanda dört-beş Howler (kurt adam çarpı Alien'i düşünün) ve ileride karşılaşacağımız bir Boss olan hatun çıktı karşımıza. Silahımızı hazırlayıp odanın tabanına adımımızı attığımız anda ne oldu tahmin edin? Taban çöktü ve bir kat aşağıya düştük Howler'lar ile birlikte. Geldiğimiz yer yukarıdan daha korkunçtu, her yer kemiklerle kaplıydı. Birden, her yönden tuhaf gülme sesleri gelmeye başladı. Ardından ayaklarımızın altında çıtırdayan kemiklerin pek de tahmin ettiğimiz kadar yatalak olmadıklarını anladık, çünkü her taraftan iskelet savaşçılar çıkmaya başladı. "Amanın neler oluyor?!" diyerek kaçmaya hazırlandığımız ve bundan daha kötü ne olabilir diye düşündüğümüz sırada ne oldu tahmin edin bakalım? Evvet, buranın da tabanı çöktü. Geldiğimiz mekanı ise kelimelere sığdırmakta güçlük çekiyorum. Daracık ve iğrenç, yeşil bir sisle kaplı koridorlarda sıkışıp kalmıştık. Tam kendimize gelmeye çalışırken aşağıya beraber düştüğümüz Howler ve iskeletlerin homurtuları, pençe sesleri her yönden yaklaşmaya başladı. Sisten göz gözü görmüyordu. Ne olduğumuzu anlamaya çalışırken, kafamın 5 cm. uzağından gelen bir uluma sesi bardağı taşıran son damla oldu. Gerisini tahmin ediyorsunuzdur herhalde, tam anlamıyla PANİK. Dördümüz birden bağırıyor, çıkış yolunu bulmaya çalışıyorduk deliler gibi. Yusuf yusuf Had Safhada idi. Ve bu olayın gündüz vakti, kalabalık bir ofiste ve dört tane kazık kadar adamın başına geldiğini de düşünürseniz, gece evde yalnız iken Undying oynamanın ne kadar sağlıklı olduğu hakkında bir düşünce belirir kafanızda sanıyorum.

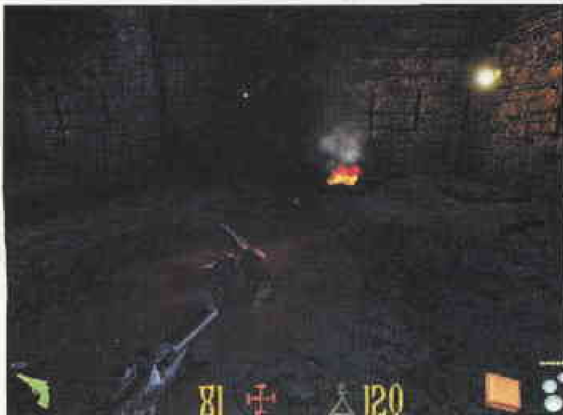
Korkuyorum Anne!

Clive Barker'ın ilk bilgisayar oyunu, Electronic Arts'ın ise ilk FPS'si olan Undying, beklediğimizden daha iyi bir oyun olacak gibi görünüyor. Benim oynadığım versiyon %99 tamamlanmıştı, bu da demek oluyor ki bir anti-mucize olmazsa bu oyun 2001 yılının en büyük hitlerinden biri olmaya aday. Bu yazıyı okuduğunuz sıralarda piyasaya çıkmış olma ihtimali oldukça yüksek olan Clive Barker's Undying, orijinaline vereceğiniz her kuruşu hak edecek gibi görünüyor. Yine de gelecek ayki incelememizi bekleyin isterseniz, son kararımızı o zaman vereceğiz.

Sinan Akkol

Clive Barker's Undying
Yapım: Dreamworks Interactive
Çıkış Tarihi: 8 Mart
Tahmini Sistem:
400Mhz işlemci, 64MB Ram, 16MB 3D E. K.
İlk İzlenim: Tam bir korku şöleni!

Bize Göre: Artık klişeleşmiş bir konuyu bir sürü incelikle bir dehşet senaryosuna kim dönüştürebilir? Tabii ki Hall Raiser, Nightlong gibi eserlerin yaratıcısı Clive Barker. Bunu, piyasanın en güçlü firmalarından birisi olan Electronic Arts'ın tecrübesi ile birleştirince, elimizde kaybetmesi mümkün olmayan bir oyun var demektir. Tamamını görmek için sabırsızlanıyoruz.



DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION

Hala doyamadıysanız yeni bir Diablo çılgınlığı Haziran ayında başlıyor



Her şey Diablo 2 çıktıktan hemen sonra, meraklı bir oyuncunun Diablo 2 dosyalarının içerisinde oyunda görmediği bilgiler bulunduğunu fark etmesiyle başladı. Bu dosyalarda Druid ve Assassin isimli iki karakterin tüm yetenekleri, oyunda bulunmayan çeşitli yaratıkların özellikleri, yine oyunda bulunmayan çeşitli silah ve giysilerin isimleri bulunuyordu. Tabi bu haber hemen ortalığa yayıldı ve bir Expansion söylentisi nette hüküm sürmeye başladı. Blizzard North ilk önceleri konuyla ilgili bir açıklama yapmamasına rağmen uzun süre dayanamadı ve 1 Eylül 2000 tarihinde Diablo II: Lord of Destruction'ın haberini basına duyurdu. Elbette bu haberi herkes beklediğinden (hatta expansion'da neler olduğunu bile bildiğinden) Blizzard North'un umduğu kadar sürpriz yaratamadı.

Diablo öldü, yaşasın Baal

Diablo 2'yi bitirdiğimizde hepimizin aklında aynı şey oluşmuştu sanırım: "E tamam iyi güzel de Baal'ı öldüremedik ki. Oyun yarıda kaldı". Evet, Mephisto ve Diablo ölmüştü ama üçüncü kardeş, Lord of Destruction, Baal hala yaşıyordu ve Barbarian Highlands'te bulunan Arreat Dağı'nın içindeki dev kristal Dünya Taşı'nın gücüne sahip olmak için karlı bölgelere doğru yola çıkmıştı. Dünya Taşı, Ölümlüler'in dünyasını Cehennem'den ayıran, sihirli güçlere sahip bir taştı. Bu taşın gücüne hakim olmadıklarından, Diablo ve Mephisto gibi en güçlü şeytanlar bile ancak dünyamıza sızdıktan sonra minyonlarını üzerimize salabiliyorlardı. Eğer Baal bu taşı ele geçirmeyi başarabilirse, şeytani güçler istedikleri gibi dünyamıza ulaşabilecek ve katliam yaratabilecekler. Bunu engelleme görevinin kime düştüğünü de hepimiz çok iyi biliyoruz.

Act Five'daki asıl amacımız Baal'ı yakalamak ve varlığına son vermek olsa da yolumuz üstünde yine çeşitli questlerle karşılaşacağız. Eğer Diablo 2'yi bir kez bitirdiyseniz, bu karakterinizi kullanarak Act Five'a devam edebileceksiniz. Veya isterseniz yeni karakter sınıflarından birini seçerek oyuna en baştan da başlayabilirsiniz. Diablo'yu öldürdüğünüzde Tyreal belirecek ve hikayenin devamı sağlanacak. Büyük bir ihtimalle Act Five'ta da diğer Act'lerde olduğu gibi altı tane ana quest olacak ve bunların bazıları tamamen opsiyonel olacak. Act Five, yaklaşık olarak Act I veya Act II büyüklüğünde, çok zor bir bölüm. Ama bu sefer Baal'a karşı kullanabileceğimiz iki yeni karakter sınıfımız daha var: Druid ve Assassin. Diablo II: Lord of Destruction da bizi bekleyen ve kesin olan diğer üç yenilik ise şunlar:



1) Expansion'da birkaç yeni shrine cinsi bulunacak. Bunlardan yalnızca bir tanesi Blizzard tarafından resmi olarak açıklandı. Bu yeni shrine'a dokunduğunuz-

da tüm eşyalarınızın durability'leri dolacak. Yani hepsini birden tamir ettirmiş gibi olacaksınız.

II) Expansion'da büyüklüğü oldukça tepki toplamış olan stash'imiz de büyültülecek. Blizzard yeni büyüklük için şimdilik iki kat ile sınırlı kalmayı düşünüyor. Stash küçük olduğu için çoğu kişi bulduğu set item'ları saklayamamış ve satmak zorunda kalmıştı. Set'lerde de yenilikler yapılacağından Blizzard bu sefer işi sağlama almak istiyor. Ayrıca stash'te saklayabileceğiniz altın miktarı da iki katına çıkarılmış.

III) Diablo 2'deki Gem'lerin yanı sıra Lord of Destruction'da Jewel ve Rune'ler bulunacak. Jewel'ler aynı Gem'e benzeyen, ama verdiği büyülü özellikler tamamen random olan mücevherler. Rune'ler ise çok orijinal bir fikir. Bulduğunuz Rune'leri belli kombinasyonlarda kullanacaksınız ve bunları doğru soket sayılı bir eşyaya, doğru sıra ile doğru eşya cinsine taktığınızda o eşya kullandığınız 'rune kelimesine' göre altın renkli rare bir eşya olacak.

Yeni karakterler

Hadi birazda oynayabileceğimiz yeni karakterleri tanıyalım. Hoş Blizzard açıkladığı özellikleri tekrar tekrar düzeltmekten ve değiştirmekten vazgeçmiyor ama sanırım şu an elimizde olan bilgilere çok yakın, hatta aynısı karakterle karşılaşacağız.

Assassin

Blizzard Assassin karakterinde Sorceress'ın uzaktan saldırıları ile Barbarian'ın yakın saldırılarının bir karışımını yaratmak istemiş. Bunun yanı sıra Assassin kurabildiği tuzaklarla sayesinde birçok düşmanla aynı anda da başa çıkabilecek bir karakter (Barbarian gibi değil yani).

Oyunda Assassin için yeni bir silah sınıfı yaratılmış: Hand to Hand silahlar. Bu pençe benzeri silahları yalnızca Assassin tarafından kullanılabiliyor ve her iki ele de takılarak aynı Barbarian gibi dual-wield yeteneğine sahip olunabiliyor. Assassin'in güvendiği saldırı şekillerinden biri olan Kick (Tekme) için ise bu yeteneğini arttıracak botlar da bulunacak. Gelelim Assassin'imizin yetenek ağaçlarına.





Dövüş Sanatları (Martial Arts)

Bu ağaçta Assassin için çeşitli tekmelerin ve yumrukların yanı sıra, pasif yetenekler de bulunuyor. Ağacın sol tarafı yumruklara, sağ tarafı ise tekmelere ayrılmış. Blizzard yetenekleri tam olarak açıklamamakta ısrar ediyor. Mesela Iron Fist, Iron Block ve Iron Drain yetenekleri hakkında hiç bir bilgi yok. Ama Dragon Tail (Clvl 6) ile Zeal'imsi bir tekme atarak birden çok yaratığa vurabilecek, Dragon Breath (Clvl 24) ile Frost Nova tarzı çevrenizdekilere zarar verecek enerjili bir tekme atabileceksiniz. Bu ağaçtaki Dragon yetenekleri tekme ile, Tiger yetenekleri ise yumruk ile ilgili olacak ve her ikisinde de hızlı saldırılar, birçok düşmana aynı anda vuracağınız saldırılar ve büyümsü saldırılar olacak.



Gölge Disiplinleri (Shadow Disciplines)

Bu ağaç daha çok Amazon'un Pasif ve Büyü ağacına benziyor ama burada özelliklerinizi arttırmaktan ziyade daha çok gerçekten zarar veren savaş tarzı yetenekler bulunuyor. Bu yeteneklerin çoğunu Tuzaklar (Traps) ağacındaki yeteneklerle birlikte kullanıp yaratıkları hazırladığınız ateş veya elektrik tuzaklarına doğru çekeceksiniz. Örneğin Lure (Clvl 6) bu tarz bir yetenek. Lure'un henüz ismi koyulmamış iki üst versiyonu daha bulunuyor. Bunun dışındaki yeteneklerden Focus (Clvl 12) vuruşunuzla rakibi sersemletme yüzdenizi arttıran pasif bir yetenek. Bunu Tiger Claw gibi bir yetenekler birlikte kullanarak birçok düşmanı aynı anda sersemletebileceksiniz.

Tuzaklar (Traps)

Geldik Assassin'in en ilgi çekici yetenek ağacına. Assassin'in kurduğu tuzaklar diğer oyuncular tarafından görünebilecekler ama kamuflajlı olduklarından fark edilmeleri oldukça dikkat isteyecek. 12. levele ulaşmış bir Assassin bile ekranda istediği yere ölümcül tuzaklar kurabilecek. Bu ağaçtaki tuzaklar üç çeşide ayrılmış durumda: Bıçaklı tuzaklar, ateş tuzakları ve elektrik tuzakları. Örneğin Fire Spike (Clvl 1) ve Fire Spike Sentry (Clvl 12) tuzakları eklenen her yetenek puanıyla artan bir süre ve menzilde etrafa alev mızrakları atacaklar. Aynı bunlara benzer şekilde Charged Blot Sentry (Clvl 12) tuzağını da istediğiniz yere dikebildiğiniz ve sürekli Charged Bolt büyüsü yapan minyatür bir Sorceress gibi düşünebilirsiniz. Tek farkı bu Charged Bolt'ların daha zayıf olmaları.

Druid

Doğanın efendileri olan Druid'lerin en bariz özellikleri şekillerini değiştirmeleri. Druid'ler bu sayede çeşitli hayvanların şekillerine bürünüp, onların yeteneklerini kazanabiliyorlar. Druid'lerin Element büyüleri ateşe, toprağa ve rüzgara hükmetmelerini sağlarken, doğayla olan bağları çeşitli yaratık ve hayvanları kontrol etmelerine, isteklerini yaptırmak için kurtlar, sarmaşıklar, hatta ruhlar çağırmalarına olanak veriyor. Herhalde diğer karakterler için dev bir ayıya dönüştükten sonra bir sürü kurdu kendisine







yardım etmesi için çağıran bir Druid'le karşılaşmak pek de istenilecek bir şey olmasa gerek. Druid'in yetenekleri arasında Assassin ve Sorceress'ta olduğu gibi çeşitli element büyülerinin yanı sıra, Necromancer'ımsı çağırma ve yönetme yeteneklerine de rastlıyoruz. Ama Druid bu çağırma yetenekleri için Necromancer gibi cesede veya herhangi bir şeye ihtiyaç duymuyor. Sadece mana kullanarak kurtlar, kuzgunlar ve ayılar çağırabileceksiniz. Ayrıca Druid, Necromancer gibi 'kenarda duran' bir karakter olmayacak. Çağırdığı hayvanlar çok fazla güçlü olmasa da, bunlara destek olan element saldırıları ve şekil değiştirme yetenekleri sayesinde savaşa da rahatça dahil olabilecek. Blizzard North'tan Tyler Thompson, "D&D'nin yarattığı iyileştirici büyüler yapan Cleric tarzı bir karakterden çok daha saldırgan ve güçlü bir karakter yarattık" diyor Druid hakkında. Druid'in yetenek ağacını mı istediniz?

Element (Elemental)

Burada Sorceress'inkilere benzer büyüler görüyoruz. Ancak Druid'in Sorceress kadar çok manası olmayacağından, bu ağaçtaki büyüler daha çok destek amaçlı kullanılacak. Yine de bu ağaçta çok ilginç büyüler bulunuyor. Mesela Molten Boulder (Clvl 1) ile önüne geleni ezerek yuvarlanan ve en sonunda da patlayan bir kaya yaratabileceksiniz. Cyclone Armor (Clvl 12) ile tüm element saldırılarını absorbe edebileceksiniz. Volcano (Clvl 24) ile bir yanardağ yaratacaksınız ve onun yanı sıra yerden birkaç minik yanardağ daha çıkıp etrafa ateş püskürtecekler.

Şekil Değiştirme (Shape Shifting)

Başka hiç bir karakterin, hiç bir yeteneğine benzemeyen bir yetenek ağacı. İnsandan hayvana veya hayvandan insana dönüşürken mana harcayacaksınız. Druid'in dönüşebileceği hayvan türlerinden ayı ve kurdu kesin olarak biliyoruz, ama Blizzard üçüncü tür olan kuzgundan vazgeçti ve yerine yeni bir hayvan konulup konulmayacağı bilinmiyor. Şekil değiştirdiğinizde çeşitli özelliklerinize bonus alacaksınız; kurt şeklindeyken artan hız ve ayı şeklindeyken artan güç gibi. Bu ağaçtaki bilinen yetenek isimleri ise kurda dönüşmenizi sağlayan Dire Wolf ve ayıya dönüşmenizi sağlayan Shift Mammoth.

Çağırma (Summoning)

İşte Druid'in Necromancer'a göz kırptığı yetenek ağacı. Druid aynı anda 5 farklı tür çağırabiliyor (kurt, ayı, kuzgun, sarmaşık ve ruh) ve bunlardan da bir tane çağırmak zorunda değil. Ayrıca kendisinin de bir hayvan şekline dönüşüp savaşa girebileceğini düşünürsek Druid'in Necromancer'dan çok farklı olduğunu görebiliriz.

Druid'in Summon Plague Poppy (Clvl 1) ve Cycle of Life (Clvl 6)gibi sarmaşık çağırma yeteneklerini kullandığınızda yeraltından ilerleyen bu sarmaşıklar düşmanın yanında ortaya çıkacak ve aniden saldırıp tekrar yeraltına dönecekler. Aynı anda yalnızca bir sarmaşık çağırabileceksiniz ve ilk yetenek düşmana zehir zararı verirken, ikincisi cesetlere saldırıp size hayat kazandıracak. Spirits of Barbs (Clvl 6) Paladin'in Thorns'u gibi size verilen zararı rakibe döndüren, Oak Sage (Clvl 30) ise Druid'in ve grubundakilerin HP'lerini yükselten yetenekler olarak gözümüze çarpanlar arasında.

Beklemekten başka şansımız yok

Bu çekici özellikleri ve yepyeni karakterleri biraz tanıyınca insanın acayip şekilde Diablo II: Lord of Destruction' oynayası geliyor aslında ama bir süre daha beklemek zorundayız.

Blizzard kesin bir tarih açıklamamakla birlikte oyunun 2001'in ilk yarısında piyasaya sürüleceğini belirtmişti ve sanırım Haziran 2001 gibi elimizde olacak. Sonuçta bu expansion 2 sene sonra çıksa bile yine hepimiz alıp deliler gibi oynayacağız ama ne kadar erken çıkarsa o kadar iyidir.

Son olarak söyleyebiliriz ki Diablo 2: Lord of Destruction da izleyeceğimiz sinematiklerden alınan birkaç ekran görüntüsü bile ağzımızın suyunu akıtmaya yetti. Asıl oyunun koparacağı fırtınaları şimdiden tahmin etmek hiç de zor olmasa gerek.

Eser Güven

Diablo II

İLK İZLENİM

Yapım: Blizzard

Çıkış Tarihi: Haziran 2001

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Bilinmiyor

İlk İzlenim: Cehennemvari

Bize Göre: Sadece bir Act'den oluşması, Lord of Destruction'ın çok kısa olacağı şüphesini doğurdu içimizde. Ama iki yeni karakter, yeni büyü ve yetenekler, yüzlerce yeni ve müthiş item, tuzak karma gibi eylenceli görünen artıları Lord of Destruction'ı bize deliler gibi oynatacak sanıyoruz.

MAGIC & MAYHEM : THE ART OF MAGIC

Bethesda'nın bug'sız ilk oyunu olacağını ümit ediyoruz.

Bir bilgisayar oyunun ikinci bölümünün farklı bir firma tarafından yapılması pek de alışık olduğumuz bir durum değil. Ancak zaman zaman karşımıza Magic & Mayhem : The Art of Magic gibi örnekler de çıkabiliyor. Kimileri hatırlar, orjinal "Magic & Mayhem" 1998'de Mythos etiketiyle piyasaya sürülmüştü (Mythos'tan bahsetmişken, onların efsane oyun X-COM'un altında da imzaları olduğunu hatırlatmama bilmem gerek var mı?!). Magic & Mayhem'in oldukça orijinal bir fikrin ürünü olduğu, hatta geçen ayların en sağlam RTS'lerinden "Sacrifice"a öncülük ettiği bile söylenebilir. Ama oynanışın gerektiği kadar akıcı olmaması ve bölümlerin bir süre sonra birbirlerini tekrarlamaları nedeniyle yeterli ilgiyi görememişti. Magic & Mayhem'in devam bölümü M&M : The Art of Magic ise Charybdis tarafından baştan sona yenilenerek geri dönmeye hazırlanıyor.



Büyüdü ablası ...

Oyunun baş karakteri olan Aurax, on sekizinci yaş gününün ardından tüm hayatı değişen bir delikanlı. Her şey, Ormanın derinliklerinde konuştuğu ablası Nadia'nın ona kendisinde bulunan büyü gücünün varlığından bahsetmesi ile başlar. Gözleri açılan Aurax, elinde bir asa, cebinde öğrendiği bir kaç büyü, köyüne geri döner. Fakat köyde kımıl kımıl iskeletler, goblinler, bilumum kötü yaratık kaynamaktadır. Ablasının ve yeni güçlerinin yardımlarıyla köyü "şimdilik" kurtaran Aurax, otuz bölüm sürecek maceranın sadece en başındadır.



...artık büyü de yapıyo...

The Art of Magic'de her bölümün başında kendi büyülerinizi yaratacağınız sınırlı bir zaman dilimi olacak. Bu süre içinde elinizde bulunan malzemeleri yarım saat kısık ateşte üç ayrı tılsımla (kaos, düzen ve nötral) birleştirip farklı büyüler elde edebileceksiniz. Örneğin ay taşını düzenin tılsımıyla birleştirerek -başınızın üzerinde dönen bir kılıç oluşturan- "Excalibur" büyüsünü elde edebileceğiniz gibi, nötral tılsımla birleştirerek "Dryad Summoning" büyüsünü üretebileceksiniz. Oyunda yapacağınız her şey, hatta ordularınız bile büyü gücünüzle orantılı olacağı için seçimlerinizi çok dikkatli yapmanız gerekecek. Büyü gücünüzün hammaddesi olarak da elbette "mana" kullanacaksınız. Harcadığınız manayı yeniden kazanabilmek için ya "Mana Sprite" adlı perileri toplamanız, ya da Places of Power adlı güç alanlarını elinizde tutmanız gerekecek. İşte oyunun en stratejik yönlerinden biri de bu güç alanlarının kontrolü üzerine olacak. Az sayıda güç alanını elinizde tutmanız daha kolay olsa da, mana miktarınız buna oranla düşüşe geçecek. Ya da tersine, çok fazla güç alanını ele geçirip mananızı hızla doldurmak isterseniz, bu kez güçlerinizi dağıtmış olduğunuz için karşı saldırılara daha açık olacaksınız.

Üstelik efektleri de pek güzel evladımın !

Oyunun getireceği bir diğer özellik de RTS'lerde yeni moda olmaya başlayan karakter geliştirme sistemi. Hayatta kalan birimleriniz, deneyim kazanarak Chief ve Lord seviyelerine yükselebilecek, yükseldikçe de yeni özellikler kazanacaklar (Yani artık rush yapıp, bozuk para gibi birlik harcamadan önce iyi bir düşünmeniz gerekecek!). Ha, ufak bir ayrıntı da 2D olan ilk oyuna karşın yepyeni bir grafik motoru ile The Art of Magic'in 3D olarak tasarlanması ve DirectX8 (evet, yazıyla sekiz!) ile güçlendirilmiş efektleri olması. İçimden bir ses Baldur's Gate 2'deki kadar kaliteli büyü efektleri göreceğimizi söylüyor. Yalnız kepenkleri indirmeden şunu da eklemeliyim ki, aynı ses, grafik mücadelesinden, "Sacrifice" galip ayrılacak diye de usulca fısıldıyor kulağıma !



Batu & Gökhan

Magic&Mayhem
Yapım : Charybdis
Çıkış Tarihi : Bahar 2001
Tahmini Sistem İhtiyaçları :
P233, 32MB RAM, 3D Hızlandırıcı
İlk İzlenim : Sanat için mi büyü, büyü için mi sanat?
Bize Göre: Isıtılıp tekrar masaya gelmiş bir devam oyunu değil, ana fikir dışında her yönü yenilenmiş orijinal bir yapım.Eğer Charbydis, senaryo ve oynanabilirlikte başarılı olursa, boynuz kulağı geçecek demektir !

RETUN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Herşeyi başlatan oyun, başka ellerde yeniden şekilleniyor.

Kamera yavaş yavaş bilgisayarın içine yaklaşmaya başlar. Görüntüye quake II gelir. Bir windows penceresinin arkasına saklanmış, avuçları terli, railgun'ına sıkı sıkı sarılmıştır. Kesik kesik nefes alarak bulunduğu yerden çıkar, çıkmasıyla da Doom I'in shotgun fişeklerini kafasına yemesi bir olur. Gülüşürler, Quake II, tekrar respawn olur, kardeşleriyle oynamaya devam ederler. Arkadan id software'in "Yapmayın çocuum, biriydi anne ?

Id : Anlaşıldı, sorularınız bitmeyecek, o zaman kulağınızı bana verip iyice dinleyin ! Sizin babanız bir klasikti yavrularım. O, tıpkı sizler gibi bir FPS idi, ama yaşadığınız rekabeti hiç yaşamadı, çünkü türünde tekti. Hala daha çoğu bilgisayar oyuncusu onu unutamaz. İlk 3D hissini, ilk baş ağrılarını, ilk strafe'lerini, hatta belki ilk atış talimlerini birçokları babanızla öğrenmiştir. Bugün, dışarı çıkıp "Castle Wolfenstein"

Dekor : 3D hızlandırıcılı bir bilgisayarın içi. Kişiler : Doom , Quake ,Hexen ve kardeşleri Doom II,Quake II, Quake III,Hexen II. Anne rolünde id software

kardeşinize headshot çekmeyin, kimden öğreniyorsunuz bunları ? Size o Counter denen çocukla görüşmeyi yasaklıyorum !" sesleri gelmektedir. Bir süre daha oynamalarına izin verdikten sonra hepsini masaya çağırır, konuşacakları vardır.

Id : Yaklaşın çocuklarım, size anlatamam gereken şeyler var.

Hexen : Babamız hakkında mı anne ?

Quake II : Ne zaman geri dönecek anne ?

Doom : Bizim babamız nasıl diye bağırığınızda, eski oyuncuların pek çoğunun titrediğini, parmaklarının hevesle kaşınmaya başladığını görebilirsiniz. Ama sizleri buraya toplamamaın asıl nedeni çok farklı bir haber verecek olmam : Babanız geri dönüyor çocuklar !

(Gülüşmeler, sevinç çığlıları, iki el BFG sesi, bir baltanın havayı yarıp hızla yere inmesi, tekrar gülüşmeler)

Doom : Yani her şey eskisi gibi olacak, o ve sen tekrar birlikte mi yaşayacaksınız ?





Id : Sessiz olun biraz ! Hayır çocuklar, durum düşündüğünüzden biraz daha farklı. Ben, babanız üzerindeki tüm haklarımdan vazgeçtim, babanızın isim hakkını Graymatter Interactive adlı başka bir kadına sattım. Bu anlaşmayla beraber, Quake III, senin motorunu da ona verdim. Yani Graymatter, babanızı Quake III motoruyla yeniden tasarlayacak. Böylece içinizde babasına en çok benzeyen sen olacaksın ! Bu ayrılığın pek çoklarınız için sürpriz olduğunu biliyorum, ama inanın böylesi daha iyi.

Hexen : Peki babamızı onca değişiklikten sonra nasıl tanıyacağız ?

Id : İşte sizinle konuşmak istememin bir diğer nedeni de buydu. Babanız, işe ismini Return to Castle Wolfenstein olarak değiştirmekle başladı. Ama bununla kalmadı elbet, tamamen çağa ayak uydurdu. Örneğin yeni grafik motoru sayesinde saniyede 70 frame'e kadar çıkabiliyor, üstelik bu hıza karşın grafik kalitesinden de ödün vermiyor. Konusuna gelince, o hala aynı denebilir. Oyuncular, yine muttefiklerin zehir gibi ajanı William "B.J." Blazkowicz'i yönetip Nazi kalesinin altını üstüne getirmeye çalışıyorlar. Ama adamın işi bu kez çok daha zor olacağa benzer, çünkü Nazi askerlerinin yapay zekalarında yapılan çok büyük yenilikler var. Örneğin her asker artık durumu kendi açısından değerlendirebilecek ve ona göre bağımsız kararlar alabilecek. Diyelim ki oyuncu, bir makineli tüfek yuvasının yakınlarında düşman askerleriyle karşı karşıya geldi, bu durumda askerlerin ilk hedefi sanılanın tersine oyuncu olmayacak. Askerler, makineli tüfeğin kendilerine sağlayacağı avantajın farkında olduklarından önceliği bunun gibi stratejik noktalara verecekler. Aynı şekilde oyuncunun da onlar makineli tüfeğe yaklaşamadan kontrolü ele alması gerekecek.

Askerler, aynı zamanda kendilerini savunma dürtüsüyle de hareket edecekler. Üzerlerine bir el bombası fırlatıldığında kaçmak ya da bombayı yerden alıp gerisin geri fırlatmak arasında bir karar verebilecekler. Tabi oyuncu kafasını kullanıp fünyeyi kısa tutarsa bombanın askerin elinde patlaması da mümkün olacak. Ayrıca gruplar halinde gezerek işbirliği yapabilecekler. Kısacası çocuklar, babanız eskisinden çok daha zorlu olacak!

Quake : Diyorlar ki babamın zamanında multiplayer diye bir şey yokmuş. Doğru mu anne ? Ben bütün popülaritemi multiplayer'daki başarıma borçluyken babam Castle Wolfenstein nasıl oldu da sadece single player oynanarak bu kadar ün kazandı ?

Id : Evet, yavrum, dedikleri doğru. O zamanlar multiplayer, aynı bilgisayar üzerinde bir oyuncunun klavyenin sağını, diğerinin ise solunu kullanarak oynadığı oyunlar anlamına geliyordu. İnternet teknolojisinin bugüne geleceğini, her köşe başının Internet cafe olacağını nerden









bilebilirlerdi ? Bilselerdi de ellerindeki teknoloji yeterli miydi ? Ama bugün iyi bir oyun için hem Valve Hanım'ın oğlu Half-Life gibi çok sağlam bir single player atmosfer ve senaryosuna ihtiyacın var, hem de onun kuzeni Counter-strike gibi multiplayer'da insanları zevkten bayıltman, saatlerce başından kaldırmaman gerekiyor. Elbette Graymatter Hanımefendiler de bunun farkındalar ve babanın single player olduğu kadar multiplayer olarak da oynanmasını isterler. Hem ellerindeki motorun da bunun için birebir olduğunu unutma!

Hexen : Peki anne, multiplayer neyse de single player'ı nasıl daha ilginç hale getirecekler ? Hadi ben mistik atmosferimden biraz yırtıyodum ama babamın öyle bir şansı da olmayacak !

Id : Yanılıyorsun bi tanem, elinde silah kardeşlerini koovalamak yerine derslerine biraz daha ağırlık verseydin nazilerin 2. Dunya Savaşı sırasında yaptıkları deneylerden haberin olurdu. Sonraları bu deneyler hakkındaki söylenceler öyle yayıldı ki hangilerinin hayal ürünü, hangilerinin gerçek olduğu bilinemez oldu. Bu deneylerin senaryoya katacağı gizemi tahmin edebilirsin. Ayrıca oyuncular aklına gelen pek çok nesneyle etkileşime girebilecekler. Örneğin, sandalyeleri kaldırıp fırlatabilecekler, kutuları kırabilecekler, ateş edip varilleri delebilecekler. Devrilen varilden yağ sızması, hatta sızan yağın üzerinde koşarken oyuncunun ayağının kayması gibi ayrıntılar bile ihmal edilmeyecek. Koşmak dedim de, artık öyle saatlerce durmaksızın koşmak gibi bir olasılık da olmayacak. Ekranda bir kondisyon çizelgesi bulunacak ve koştukça yorulacak, çizelge sıfıra geldiğinde ise tekrar koşabilmek için dolmasını beklemek zorunda kalacaklar. Görüyorsun ya, babanı daha gerçekçi kılmak için ellerinden geleni yapıyorlar. Başka bir örnek vereyim : Eskiden bir gizli oda bulabilmek için oyuncuların her duvarın önünde durup kapı açma tuşuna basmaları gerekirdi. Ya gizli bölümleri önemsemeyip geçmek, ya da bıkmadan usanmadan tüm duvarları denemek zorundaydın. Gizli geçitler, odalar hala önemli yer tutacaklar, ama onlar bile mantıklı bir yerleşim gösterecekler. Zaten ben de hep böyle olmasını isterdim.

(İd annenin gözleri dolmaya, sesi titremeye başlamıştır. Arkada "love story" filminin müziği eşliğinde Wolfenstein ile yaşadıkları güzel anlar, topladıkları çiçekler, buldukları health pack'ler, bitirdikleri bölümler aklına gelir. Çocukların sesleriyle kendine gelir.)

Hepsi birden : Peki babamızı ne zaman göreceğiz anne ?

Id software gülümser, "Çok soru sordunuz, bu akşam, geç oldu, haydi yatın artık!"

Işığı kapatır. Başka bir yazının konusu olacak minik tekmeler hisseder karnında.

Doom I ve II'ye kardeş gelecektir.

Batu &Gökhan



RETUN TO CASTLE WOLFENSTEIN
Yapım : Graymatter
Çıkış Tarihi : Belli Değil
Tahmini Sistem ihtiyaçları :
Belli Değil
İlk izlenim : Devam, devam, devam !!!

İLK İZLENİM

Bize Göre: Graymatter'ın sorumluluğu çok büyük ! Belli ki İd software'in bu unutulmaz oyununun adına leke düşmemesi için ellerinden geleni yapacaklar. Biz ise her zaman yaptığımızı yapacağız : Bekleyeceğiz !

CINEM

PRES

80'li yıllarda Defender of the Crown ile bir gecede ünlenen, kısa sürede pek çok klasiğe imzasını atan ve beklenmedik çıkışı gibi beklenmedik kapanışı ile de bir zamanlar hepimizi hayrete düşüren, ilk göz ağrılarımızdan CINEMAWARE tekrar aramızda !

CINEMAWARE KLASİKLERİ

DEFENDER OF THE CROWN

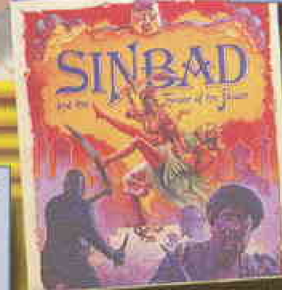
Çıkış tarihi: 1986, Amiga, Atari ST, C64, NES



Bir dönem Amiga kullanıcılarını teşvik etmek amacıyla makinenin yanında verilen oyun, çok geçmeden türünün klasikleri arasına girivrdi. 2002'de geri dönüş kutlamalarını bekleriz !

SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON

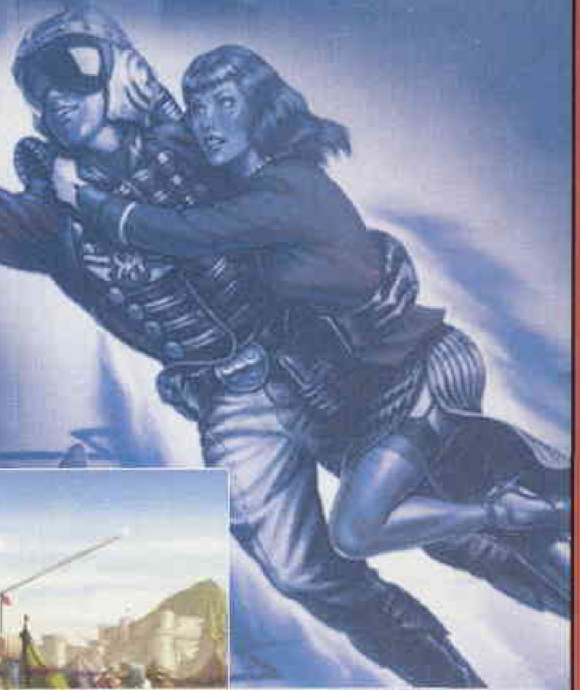
1987- Amiga, C64 ve PC için.



1001 gece masalları üzerine kurulu bu oyunlarında Cinemaware'in eski Sinbad filmlerinden etkilendiği ilk bakışta belli oluyordu.

AWARE

E N T S



Commodore 64'lerin yerlerini yavaş yavaş Amiga'lara teslim etmeye başladıkları zamanlardan kalan birkaç oyun adı var aklımda. Biri, Commodore sahiplerinin oynama şansı bulabildikleri, oynamamış olanların bile adını muhakkak duydukları "Defender of the Crown". Diğeri ise C64 kasedi çektirmek için gittiğim bilgisayarcılarda hayran hayran seyrettiğim, ama Amiga'm olmadığı için içimde hep bir ukde olarak kalan "Wings" (Ah o pırpırların sesleri, pilotların yüzünü yalayıp geçen rüzgar, ilk kez bir I. Dünya Savaşı uçak simulasyonu görmenin verdiği heyecan!).Belki de o sıralar Wings oynayabilmiş olsaydım bugün bir simulasyon tutkunu olup çıkacaktım. Hiç Wings oynayamadım ve simulasyonlara -Tie Fighter hariç- hiç el sürmedim.



Artık turnuvalar sadece at üzerinde mızraklarla yapılmayacak. Yeri geldiğinde Gürzler, topuzlar, kılıçların da seslerini duyacaksınız.

Aynı dönemin dillere destan şirketi de bu iki oyunun yapımcısı Cinemaware idi elbet. Tıpkı bugünün Sierra'sı, Blizzard'ı gibi Cinemaware de, adının telaffuz edilmesi oyunun alınması için yeterli olan şirketler arasında yer alıyordu. Belki de Cinemaware'in bu başarısının arkasında sıradan Hollywood melodramlarını, o dönemin düşük bütçeli bilim-kurgu senaryolarını, tarihinin önemli olaylarını, özetle klişe olan, ama bir türlü takip etmekten kendimizi alamadığımız olayları konu etmesi yatıyordu. Bugün nasıl siyah beyaz Filiz Akın-Ediz Hun filmleri seyredip mutlu oluyorsak, Cinemaware oyunları da benzer bir tad bırakıyordu damağımızda. Zaten firmanın kurucuları Bob Jacob ve eşi Phyllies de oyunlarını hep interaktif filmler olarak gördüklerini söy-



Hatırlar mısın Wilbur Abi, sene 1986, gene Amiga'nın başındayız, turnuvaya katılmışız...



Cinemaware ekibi Sherwood Ormanı'nı dizayn etmek için "konuyu" yerinde incelerken...

THE KING OF CHICAGO

1987- Amiga, Atari ST, C64 ve PC için



Kumar, içki yasağı, rüşvet... Kısacası 30'lar Amerika'sında yaşanan her türlü kanunsuzluğu The King of Chigago'da karşımızda bulduk.

THE THREE STOOGES

1987- Amiga, C64, NES ve PC için.

Bizim memlekette bu adamlar pek tanınmaz ama Amerika'da 1930'lardan 70'lere kadar en popüler dizi kahramanları arasındaydılar. Eh, bu da Cinemaware'in gözünden kaçacak değildi elbet !

Lars Batista ile röportaj



"CINEMAWARE'IN SANKİ ARADA HİÇ KOPUKLUK OLMAMIŞÇASINA ESKİ IŞILTILI GÜNLERİNE GERİ DÖNMESİNİ İSTİYORUZ."

1986 yılında Cinemaware'in kurucu üyeleri arasında mıydınız ?
Hayır, ne yazık ki değildim. 80'lerin ortalarında daha firma kuracak kadar yaşımı başımı almamıştım. Ama o zamanlar benim için "Cinemaware" adı çok şey ifade ediyordu. Herkes gibi ben de oyunlarına bayılırdım!

Peki sizi bilgisayar oyun endüstrisine çeken ne oldu ?
1991'de üniversitede öğrenciyken Cinemaware'in çalışmalarına son verdiğini okumuş, şaşkına dönmüştüm. Ama o birinci sınıf oyunlardan öyle etkilenmiştim ki, meslek seçimimi de bu doğrultuda yapmaya karar verdim. Okulu bitirdikten sonra Activision'da çalışmaya başladım. Mech Warrior 2'nin yapımı sırasında şimdiki ortağım Sean Vesce ile tanıştım. Daha sonra Interstate'76 ve bazı Playstation oyunlarının yapımında görev aldım.

S:Neden Cinemaware gibi bir firmayı hayata döndürmek istediniz ?
Uzun zamandır bu sektörün içindeyim ve pek çok yetenekli, tecrübeli kişiyle birlikte çalışma fırsatına sahip oldum. Ancak o zamanlardan bugüne oyun dünyasının gözle görülür şekilde değiştiğine, yapımcı-dağıtımcı ilişkilerindeki bozukluklar nedeniyle pek çok projenin daha fikir aşamasında yarı yolda kaldığına tanık oldum. 1999'da kendi projelerimi gerçekleştirebilmek amacıyla Activision'daki işimden ayrıldım. Aynı zamanda bunun Cinemaware'in geri dönüşü için de uygun bir zaman olacağını düşündüm.

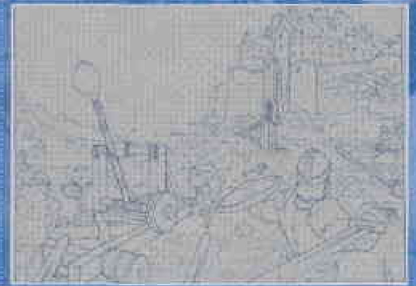
Robin Hood : Defender of the Crown dışında da geleceğe dönük somut projeleriniz var mı?
Cinemaware'in sanki arada hiç kopukluk olmamışçasına eski ışıltılı günlerine geri dönmesini istiyoruz. Hem eski hayranlara, hem de yeni oyunculara hitap edebilecek klasiklerin yeni versiyonları da projelerimiz arasında yer alıyor elbette.

O halde Rocket Ranger, Lords of the Rising SuN ya da It Comes from the Desrt gibi yapımlarla da yakında karşılaşabiliriz.
Y: Kim bilir ? Robin Hood : DotC'ın ardından bir de bakmışsınız dev karıncalar şehirleri istila ediyorlar ya da ekranda roket adamlar uçuyorlar !Burada hayranlarımıza da seçim şansı tanıyacağız. Daha sonraları için de yine klasik Cinemaware çizgisinde, ama tümüyle yeni bir yapım düşünüyoruz.
Teşekkür ederiz.



Görüyorsunuz, aradan on beş yıl geçmiş, teknoloji almış başını yürümüş, grafikler uçmuş gitmiş. Ama gel gör ki sur aynı sur, mancınık aynı mancınık !



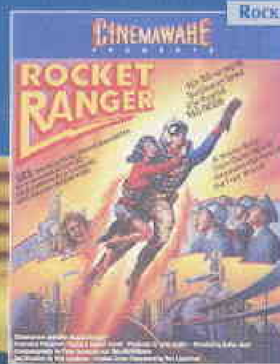


lüyorlardı.

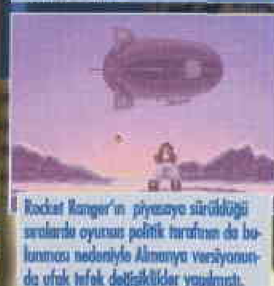
1986'da kurulduklarında Cinemaware daha çok küçük bir aile şirketi görünümündeydi. Oyunları ve kitapçıklarını bile kendi oturma odalarında paketleyip satışa sunuyorlardı. Ancak koşulların bu kadar elverişsiz olmasına karşın Bob'un hızla ilerleyen bilgisayar sektöründen ve Hollywood'dan gelen yetenekli gençlere şans vermesi, başarının yolunu açtı. Şirkete hakim olan amatör ruh ve çalışanların özverisi kısa zamanda ortaya Defender of the Crown gibi bir klasik çıkardı. Daha "bilgisayar oyunu" kavramının bile yeni yeni oturmaya başladığı bir zamanda Defender of the Crown'un tüm dünyada bir milyondan fazla satmış olması, sizi Cinemaware'in bulunduğu yer hakkında bir fikir sahibi yapacaktır sanırım. Benzer türde bir oyun olan, ancak Ortaçağ Avrupa'sı yerine 13. Yüzyıl Japonya'sı'nda geçen Lord of the Rising Sun da Amerika, Avrupa ve Asya'daki bilgisayarcıların raflarında dört yıl boyunca yerini korudu. İşler büyüyordu.

Cinemaware oyunlarının böylesine tutulmalarının bir diğer nedeni de, farklı sistemlere yönelik olarak tasarlanmalarıydı. Önce Amiga'da hazırlanan oyunlar, sonradan Atari ST, PC gibi diğer platformlara da aktarılıyorlardı. Tabii bu, bazı teknik çevrelerin

ROCKET RANGER



1988- Amiga, Atari ST, C64 ve PC için.



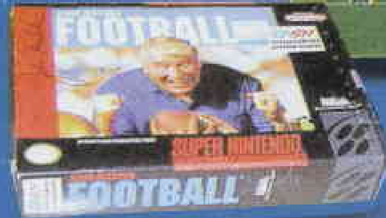
Rocket Ranger'ın piyasaya sürüldüğü sıralarda oyunun politik tarafının da bulunması nedeniyle Almanya versiyonunda ufak tefek değişiklikler yapılmıştı.

CINEMAWARE'İN YETENEKLİLERİ

Cinemaware'in elemanları sürekli diğer yazılım firmalarınca kapışılagelmişlerdir. Electronic Arts söz konusu olduğunda da bu durum değişmedi. Cinemaware'deyken üç kafadar -Steve Quinn, Will Robinson ve Jim Simmons- TV Sports Football'a imzalarını atmış, ilk kez sahada 22 oyuncunun birden bulunduğu (Amerikan futbolu da on birer kişilik takımlarla oynanır!) bir oyun üretmişlerdi. O sıralar John MaddenFottball adlı bir oyun yapıp çeşitli platformlarda piyasaya sürmek isteyen EA da bu üçlüye günümüz Amerikan futbolu oyunlarına öncülük edecek ikinci bir hit üretme şansı tanıdı. Böylece Cinemaware, kapandıktan sonra bile fikirleriyle diğer firmalara öncülük yapmaya devam etti!



Şekilde de görüldüğü üzere kılıç kullanmak belli bir deneyim ister. Bakın 1986'da arkadaşlar kazık gibi duruyorlar, oysa yıllar süren eğitimin ardından nasıl da istenen kıvraklığa ulaşmışlar!



Bugün bile kimi eski Cinemaware çalışanları EA için oyun yapıyorlar!

de kıskançlığına neden oluyordu. Örneğin Apple firması, o dönemlerde yeni çıkan Cinemaware oyunlarını hemen masaya yatırdıklarını, programların nasıl diğer sistemlere uyarlandığını araştırdıklarını itiraf etmekten çekinmiyor.

Hem estetik, hem de teknik açıdan işinin ehli bir kadro ile yoluna devam eden Cinemaware'in üzerinde ilk kara bulutlar, 90'lı yılların başında dolaşmaya başladı. Çünkü yaygınlaşmaya başlayan Nintendo, Sega ve NEC'in oyun konsolları dönemin ev bilgisayarları olarak kabul edilen C64 ve Amiga için ciddi bir tehdit oluşturmaya başlamışlardı. Bunların yanı sıra, yeni gelişen PC pazarının da geleceği parlak görünmekteydi. Durum, Bob Jacob'u konsol ve PC arasında bir tercih yapmak zorunda bıraktı. Ama çevresindekilerin önerilerine aldırış etmeyen Bob, PC yerine NEC Turbografx sistemini geliştirme işine atılarak belki de hayatının en pişmanlık verici kararlarından birini aldı.

Bob Jacob yanlış seçim yapmıştı. Diğer taraftan Cinemaware, yayımcılığa da başlamış, ama bu şirkete ek masraflar getirmekten başka bir işe de yaramamıştı. Şirketin beli zaten baskı giderleri ve pahalı yatırımlarla bükülmüşken, hızla artan yazılım korsanlığı son darbeyi indirdi. Bu efsane oyun üreticisi 1991 yılında kepenklerini kapattığında hala pek çok Amiga'da Wings oynanıyordu!

Aradan geçen zamanda PC piyasasındaki gelişmeler, Bob Jacob'un hatasının büyüklüğünü gösterirken, bizler de bağrımıza daş bastık, biricik Cinemaware'imizi unutmaya çalıştık. Ama Lars Batista ve Sean Vesce adlı iki eski Activision çalışanı onu unutamamış olmalılar ki 3 Eylül 2000 tarihinde bir basın toplantısı ile Cinemaware'i tekrar hayata döndüreceklerini, el bilgisayarları, PC ve on-line sektörleri için bu bildik isim altında yazılım üreteceklerini açıkladılar. Projelerine, bazı eski Cinemaware oyunlarının yeni uyarlamaları da

S.D.I.



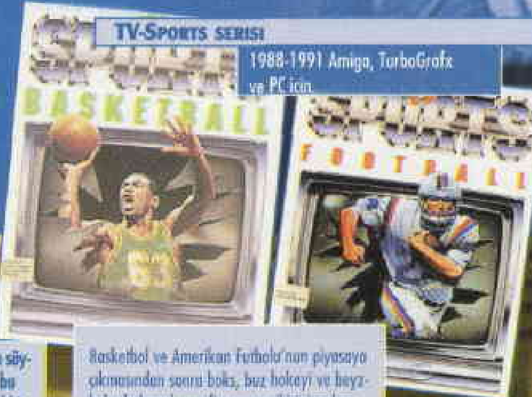
S.D.I. 1987- Amiga, Atari ST ve PC için.



Cinemaware'in melodramlardan hoşlandığını söylemiştik. İşte soğuk savaşın ortasında geçen bu oyun da genç bir Amerikan generali ile güzel bir Rus komando bayanın umutsuz aşkını konu alıyordu!

TV-SPORTS SERİSİ

1988-1991 Amiga, TurboGrafx ve PC için.



Basketbol ve Amerikan Futbolu'nun piyasaya çıkmasından sonra boks, buz hokeyi ve beyzbolu da hazırlayan firma, son ikisini sadece NEC Turbografx için geliştirmişti.





ROBIN HOOD
DEFENDER OF THE CROWN





Turnuvadan önce farklı mızrak tiplerinden birini seçebileceksiniz (Uğurlu mızrağını hiçbir şeye değişmeyenlere !)



En stratejik anlardan biri : Kale kuşatması..

dahildi. Kafalarındaki fikirleri ilk olarak eski şirket çalışanlarına açan Lars ve Sean, onlardan da destek alınca hemen on kişilik bir ekip oluşturup işe Defender of the Crown'la başlamaya karar verdiler. Geçen on koca yıla rağmen Cinemaware adına olan güvenlerini yitirmemiş bazı Kanadalı ve Avrupalı şirketlerden de finansal yardım alınca eski dost, dimdik karşımıza çıktı. Ne de olsa hala siyah-beyaz filmlerden hoşlanan birileri kalmıştı.

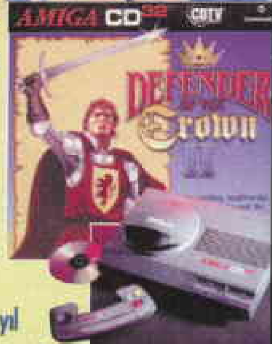
İşte adamımız : "Hırsızlar Prensi Locksley'li Robin Hood"

DEFENDER OF THE CROWN : ROBIN HOOD

Orijinal Defender of the Crown'un ilham kaynağı Hollywood'un 1930-1940-1950'li dönemlerinde çektiği filmler olsa gerek. Ama 1952 yapımı, başrolünde Errol Flynn'ın oynadığı "Ivanhoe"nun hepsinin içinde farklı bir yeri olduğunu söyleyebiliriz. Belki insanların ilgilerinin değişmesi, belki de yenilik yapma dürtüsüyle Cinemaware, 2000'li yıllar için kahraman tercihini Locksley'li Robin Hood'dan yana kullanmış. İlk oyunda bir yardımcı karakter olarak karşınıza çıkan Robin, bu kez olayların tam ortasında yer alacak. Kardeşi Kral Richard'ın Haçlı Seferleri dönüşünde esir düşmesini fırsat bilen Prens John'a karşı direnen Robin ve adamları, bir taraftan da İngiltere birliğini sağlamaya çalışacaklar.

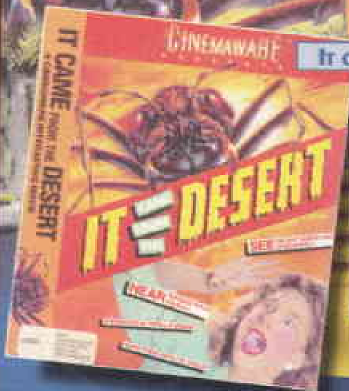
Tıpkı ilk oyun gibi DoC : Robin Hood da hem strateji, hem de aksiyon öğeleri içerecek. Büyük bir harita üzerinde orduları hareket ettirme, düşman kalelerine veya topraklarına saldırma gibi taktik kararları verebileceksiniz (Yalnız bu kez real-time olarak!). Stra-

DEFENDER OF THE CROWN II



1993 yılında ilk 32 bitlik video konsolu olan Amiga32 için yapılan bu oyunun tam anlamıyla bir devam bölümü olduğu söylenemezdi. Şirketin iflasından iki yıl sonra orijinal oyunun sanat yönetmeni ve efektlerinden sorumlu adamı James D. Sachs, grafiklerin üzerinde biraz oynayarak ve yeni senaryolar ekleyerek günümüzün ek görev paketlerine benzer bir yapımı üretmeyi başarmıştı.

IT CAME FROM THE DESERT



1989- Amiga, Turbografx ve PC için.



Hani Hollywood'un ucuz korku filmleri vardır ya, hani korkmazsınız da, hani böyle... Neyse, anladınız sanırım, ICFD de onlar gibi bir şeydi işte...

LORD OF THE RISING SUN



1989- Amiga ve Turbografx için.



13. Yüzyıl Japonyası'nı konu alan Lord of the Rising Sun için Shogun : Total War'un büyük büyük babasıydı demek pek de yanlış olmayacaktır herhalde.





Yukarıda gördüğünüz sahne şimdilik yalnızca kağıt üzerinde yer alıyor. Yarın bir gün bilgisayarınızda da görmeniz dileğiyle !

IVANHOE

1952 yapımı, Sir Walter Scott'un romanından sinemaya uyarlanan film, Defender of the Crown'a da fikir babalığı yaptı.

CINEMAWARE INTERACTIVE MOVIE

ERROL FLYNN

Hollwood'un kahraman yakışıklısı, 1959 yılında geçirdiği bir kalp krizi sonucu 50 yaşında hayata gözlerini yumdu.

CINEMAWARE INTERACTIVE MOVIE

THE ADVENTURES OF ROBIN HOOD

1938 yapımı, ilk Robin Hood filmlerinden biriydi. Başrollerde Errol Flynn ve Olivia de Haviland.

CINEMAWARE INTERACTIVE

tejinizi belirledikten sonra kimisi ilk oyundan uyarlanmış, kimisi de tamamen baştan hazırlanmış el çabukluğu maharet gerektiren bölümlerde mücadelenizi sürdüreceksiniz. Örneğin turnuvalara ya da okçuluk müsabakalarına katılabilecek, burada sağladığınız başarılarla gelir düzeyinizi arttırabileceksiniz.

Cinemaware, Robin Hood'u hazırlarken geleneklerinden de ödün vermemeye niyetli gibi. Kendilerini biraz uğraştıracak olmasına karşın oyunu hem PS2, hem PC, hem de Xbox için hazırlamaları hala "multiplatform" alanında iddialı olduklarını gösteriyor. Tabii bu çalışmanın bir diğer amacı da "Bakın dönüşüm muhteşem oldu!" diyerek tüm oyunculara aynı anda ulaşabilmek. Kısacası eski günlerdeki gibi Cinemaware adını duymayan kalmayacak !

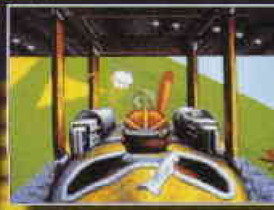


Oyunun hazırlanma aşamasında, işlerin mümkün olduğu kadar eski ekipteki elemanlarca yapılması isteniyor. Bu nedenle oyunun müzikleri için bile ilk Defender of the Crown'un bestecisi Jim Cuomo bulunmuş, getirilmiş, stüdyoya kapatılıp Robin Hood'a müzik yapması istenmiş. O da hem eski oyunun müziklerini, hem de yeni bestelerini karıştırarak bir senfoni orkestrasına teslim etmiş. Geriye oyunun genel yapısını tasarlamak kalmış. Bu işi hafife alıyor gibi anlattığıma bakmayın, asıl meşakkatli kısım bundan sonra başlıyor. Yapımcılar, PS2'ye hitap edebilecek bir motor geliştirmişler, hatta oynanabilir bir prototip bile geliştirmişler, ama oyunun toplamda yalnızca yüzde otuzu bitmiş durumda. *Toplam oynanış süresinin 20-35 saat* olması bir strateji-ye göre oldukça kısa görünebilir, ama merak etmeyin, oyun akışı lineer değil. Yani oyunu ilk bitirişinizde belki İngiltere'yi tek bayrak altında toplayacak ama yeterli parayı kazanamadığınız için Kral Aslan Yürekli Richard'ı özgürlüğüne kavuşturamayacaksınız.



WINGS

1990- Amiga



İşte Wings! Küçüklüğümün efsanelerinden biri daha! Ne diyebilirim ki, o zamanlar "simulasyon" sözcüğünü duyduğumda aklıma başka oyun gelmezdi !



Kahramanımızın cezaevinde çekilmiş resimleri...

Yaptığınız her hareket farklı sonuç vereceği için, siz de oyunu tekrar tekrar oynayıp çeşitli sonlarla bitirebileceksiniz. Ama şimdiden heyecan yapmayın, Robin Hood'un 2002'nin başından önce Sherwood'dan bir adım bile kıpırdamaya niyeti yok !

Onur Bayram - G&B işbirliğiyle

WARCRAFT III

Sinan AKKOL

PC denilen bu belaya bulaşmadan çok önce, fanatik bir Amiga'cıydım. Kralın Amiga olduğu, PC'lerin ise sıkıcı, siyah monitörleri ile babaların işyerlerinde oturduğu zamanları görmüş biri olarak, 1990'ların ortasında yaşanan PC devrimi oldukça canımı sıkıyordu. Etrafımdaki herkese PC'lerin nasıl bir para tuzağı olduğunu, Amiga'larını bırakmamaları gerektiğini anlatıp propagandasında yaparken, bir yandan da içim kan ağlayarak daha önce Amiga'da görmediğimiz güzellikte yeni oyunların PC'de ortaya çıkışını seyrediyordum. Wing Commander, Doom, Alone in the Dark elimi sallayarak geçtiğim, ama içimin için kıskandığım oyunlar olarak kalmıştı hep. Çünkü hiçbiri kalbimdeki o oyunun yerini tutmamıştı: Dune 2'nin. Bu oyun oldukça Amiga'mı terketmeyecektim. Kararlıydım. Ama bu türden hep özlemini çektiğim bir oyunun PC'de ortaya çıkışına tanıklık edip Amiga'da bu oyunu oynayamayacağımı öğrenmek bardağı taşıran son damla olmuştu. Evet, bu oyun Warcraft'tı.

Ve işte, keçi inadımı duvara asıp hayatımın akışını değiştiren kararı vermeme ve PC almama neden olan Warcraft'ın üçüncüsü bir yıla kadar geliyor. Ben ise kıvrım kıvrım kıvranıyorum. Oyun hakkında elime geçen her bilgi kırıntısını yutup, her resmi piksel piksel inceliyorum. Daha şimdiden oyunda karşılaşacağım müthiş olaylar hakkında tahmin yürütüp, kendime işkence yapıyorum. Kabul ediyorum, yavaş yavaş da zıvanadan çıkıyorum. Geçen ay W3'ün resimlerine yüzüncü kez bakarken birden "Hey! Neden bu hastalığımı okuyucularıma da bulaştırmıyorum ki" diye bir düşünce geçti aklımda. Tabii ya, ben deliydim belki, ama onbinlerce insanı da bu batağa sürükler isem, çoğunluk da benim gibi olursa, deli sayılmazdım artık. Sonuçta, delilik göreceli bir kavramdı değil mi? Eğer herkes deli olursa, geriye kalan akıllıları tımarhaneye tıkıp... Neyse, Warcraft 3 diyordum...

Thrall'un Hikayesi

Warcraft I ve II'de barbar Orc'ların onurlu insanlara karşı yürüttüğü kaotik savaşa şahit oluştuk. Orc'ların Azeroth kıtasındaki diğer "akıllı" ırkları tamamen yoketmeye yönelik savaşları, hem kendilerine, hem de diğer ırklara ağır hasar vermişti. İlk iki oyunda kaba saba ve düzensiz



bir güruh olan Orc'ların aslında onurlu bir geçmişe sahip olduğunu ve eski hallerine geri döndüklerine şahit oluyoruz Warcraft 3'te.

İlk Warcraft'tan çok önceleri, Orc'lar Dreanor gezegeninde kendi halinde yaşayan, avcılıkla uğraşan şamanistik bir kültüre sahipti. Ama şeytani bir güç tarafından (Burning Legion) içlerine kötülük tohumları ekilip durdurulamaz bir orduya, The Horde'a dönüştürüldüler.



The Legion'un amacı, Orc güçleri Azeroth'taki diğer ırkları iyice yıprattıktan sonra, direnişle karşılaşmadan dünyayı işgal etmekti. Ve ilk iki oyunda gördüğümüz üzere, amaçlarına oldukça yaklaştılar da.

Warcraft II'nin hikayesi bittikten yıllar sonra, Thrall adında genç bir Orc'un hikayesi başlıyor. Daha bebekken insanların eline düşen ve bir esir olarak büyüyen Thrall, insanların mantığına ve Orc'ların cesaretine sahipti. İnsan efendilerinden kaçmak için uzun süre uğraşan Thrall, sonunda bunu başarır. Savaşlardan yorgun düşmüş Orc klanlarını bir araya getirmeyi başarır ve onun üstün liderliğinde Orc'lar, Burning Legion'un kötülük tohumlarından kurtulurlar ve onurlu, şamanistik kökenlerine geri dönerler. Artık Orc'lar önüne gelene saldıran barbar bir ırk değil, sadece hayatta kalmak için öldüren ve onuru için yaşayan bir ırk haline dönmüştür. (Blizzard'ı uzun zamandır takip eden okuyucular Thrall'un hikayesinin, dört sene önce yapımına başlanan ama teknolojik



yetersizlikten iptal edilen Warcraft Adventures'da anlatıldığını hatırlayacaklardır.)

Tabii bu arada insanlar, geçirdikleri iki savaşın etkisiyle, kendi içlerinde bölünmüş ve iç savaşlarla boğuşmaktadır. Daha önceden onur için yaşayan insanlık, artık güç için vardır. Kısacası, insanlar ve orc'lar birçok yönden artık eşitlenmiştir.



Burning Legion Geliyor

Bu arada, amaçlarına büyük ölçüde ulaşan Burning Legion, esas istila için Azeroth'a doğru yola çıkmıştır. Tamamen şeytani güçlerden oluşan ve daha büyük bir kötülüğe hizmet eden Burning Legion, kainatın yaratılışından bu yana varlığını sürdürmektedir. Sayısız yaratıktan ve korkunç canavarlardan oluşan Burning Legion, insanların bilmediği bir boyuttan gelmektedir.

Warcraft I'den onbin yıl önce, Azeroth'u işgal etmeye



ve dünyadan tüm büyü gücünü emmeye çalışmıştır. Bilinmeyen bir ırk (veya güç) tarafından yenilmelerine rağmen, geri çekilmiş ve bir gün geri dönüp başladıkları işi tamamlamak için korkunç yeminlerini etmişlerdir.

Ve şimdi, Burning Legion durdurulamaz bir güç şeklinde Azeroth'a geri dönmek üzere. Zeki, korkunç ve sinsi şeytani yaratıklardan oluşan ve ilk yenilgilerini hiçbir zaman unutmayan Legion'ın amacı bu kez daha farklı. Azeroth'a sadece büyü gücünü ele geçirmek değil, aynı zamanda üzerindeki her canlıyı yoketmek için geri dönüyorlar.











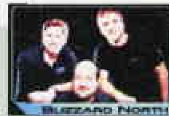
Nereden çıktı bu Blizzard?

Evet, neredeyse fanatizm denebilecek bir derecede bağımlılık yaratan bu oyunların sahibi olan Blizzard, zırt diye bir günde bu haline ulaşmadı. Blizzard'ın arkasındaki hikaye şudur...

1991, Allen Adham adlı bir genç iki arkadaşını (Mike Morhaime ve Frank Pearce) kafalayıp onları kendi rüyasına dahil eder: oyun yapma işine sokar. Daha ilk başlarda ellerinde bir oyun yapmak için gerekli



herşey vardır: Mükemmel oyunlar yapma isteği, dehşet fikirler, müthiş bir azim. Yani para hariç, herşey. Silicon & Synapse isimli bir oyun yapım şirketi kurarlar. Ellerinde nakit *hiçbir şey* olmadan sadece konsol oyunlarını PC'ye çevirirler. İlk oyunlarından kazandıkları üç beş kuruşu hemen yeni fikirlerin yeşermesi için firmalarına katarlar. Tam 2 yıl Allen'ın cebine beş kuruş girmez ve



boğaz ve tokluğuna çalışırlar. Rüyalarına olan inançları yılmalarını engeller.

İlk oyunları Rock'n Roll Racing ve The Lost Vikings'dir. Kendi çaplarında çok iyi olan bu oyunlar güneşin ilk pırıltılarıdır. Yavaş yavaş daha iyi grafiker ve programcıları bünyesine katan Silicon & Synapse, 1994'te ismini değiştirir: Blizzard. Ve hemen akabinde Warcraft piya-





saya salınır. Hemen ardından Warcraft 2. Bu oyunların başarısı Blizzard'ın ufuklarını olabildiğine geliştirir. Kanada'da Blizzard North adlı ikinci bir firma kurulur.

Ve 1997'de, Blizzard North, Diablo isimli minik bir oyunu piyasaya çıkartır...Vee, sanırım gerisini hepiniz biliyorsunuz. Demek ki neymiş? Bu oyun yapım işleri kolay değilmiş, eğer azim ve şevk yoksa elde.

1993	Rock'n Roll Racing
1993	The Lost Vikings
1994	Warcraft
1994	Black Thorne
1995	Warcraft 2
1997	Diablo
1998	Starcraft
1999	Starcraft: Brood Wars
2000	Diablo 2

WARCRAFT III



Hmm, bakalım, bakalım. Warcraft 3'e ilk defa Ekim 99'da şööyle bir İlk Bakış atmışız. O zaman demişiz ki oyunun çıkış tarihi 2000 kışı. Şu an 2001 kışının sonundayız ve henüz Warcraft 3 oynayabildiğimi hatırlamıyorum. Demek ki neymiş, firmaların, özellikle de Blizzard'ın verdiği çıkış tarihlerine güven olmazmış. Bu arada Warcraft 3'de büyük değişiklikler oldu. Blizzard oyunun yeni bir tür, Role Playing Strateji olacağını söylemişti. Ama proje ilerledikçe gördüler ki W3 giderek daha fazla "hoş, stratejik noktalar içeren bir role play" oyununa dönüyor. Bunun üzerine oyunun strateji yanını ağırlaştırmak için başta aldıkları radikal kararların bir kısmından dönmek zorunda kaldılar. Tabii bunu öğrenen oyuncular da başlarında ding dövmeye başladı. "Neler oluyor bakalım orada, yoksa sadece 3D olan bir yeni Warcraft'la bizi kandırabileceğinizi mi sanıyorsunuz?" konulu mailler artınca, Blizzard da ne yapacağını şaşırdı. Oyunun gecikmesinin sebebi budur sevgili okuyucular, Blizzard şu anda oyuncuların ağzına dilediği bir parmak balın bedelini ödüyor ve Role Playing ile Strateji türleri arasındaki dengeyi kurmaya çalışıyor.

Baştan başlayalım. İlk iki Warcraft'tan çok farklı olacak W3, belki de en büyük farklılık ise üç boyutlu olması. Tabii bu savaşlar sırasında kamerayı evirip çevirip uygun bir açı yakalamak demek olacaktı. Oyuncunun kamera ile uğraşmasını istemeyen Blizzard, kamerayı 45 derecelik bir açıda sabitlemiş, açıyı değiştirmek veya savaşı zoom etmek şansımız artık yok (oyunun ilk beta versiyonlarında vardı). Bu oyuncuyu kısıtlamak gibi görünse de, daha önceki bir çok 3D strateji oyununda gördük ki kamerayla uğraşmak insanı çıldırtabiliyor. Ve bu sonucu Blizzard, insanı esir eden oyunların ustası. Doğru olduğuna inanmasalar, yapmazlardı.





Oyunda beş farklı ırk bulunuyor. Birbucuk sene önce ilk bakış attığımızda bu sayı altı idi. Ama Dwarf ve Elf'ler artık insan ırkı içine dahil edildi. Night Elves denilen yeni bir ırk eklendi. Ayrıca Burning Legion'ın da oynanabilir bir ırk olmasından vazgeçildi, sadece tek kişilik oyunda düşman olarak karşılaşacaksınız Burning Legion ile. Oynanabilir ırklar ise Human, Orc, Undead ve Night Elf. İnsan ve Orc'ların bütün ünitelerinin detayları, büyüleri tamamlanmış durumda. Undead ve Night Elf'lerin ise senaryolarının %70'i, ünitelerinin %50'si tamamlandı. Yani nefeslerimizi tutmak için daha zaman var.

Bölümlerin daha küçük, karakterlerin ise daha büyük ve detaylı olması, yönettiğiniz asker ve kahramanlarınızla bütünleşmenizi sağlıyor. Zaten Warcraft 3'ün güzelliklerinden birisi de onlarca birim yapıp düşman üssüne salmak yerine, bir kahramanın liderliğindeki ufak grubu yönetecek olmanız. Savaşların mantığı "Bu 30 Footman'ın peşinden 10 tane de Paladın mi göndersem acaba?" yerine "Bu altı adamımı nereye yerleştirsem de stratejik üstünlük sağlasam?" üzerine kurulu.

Kahramanlar, evet. Warcraft 3'te, Heroes of Might & Magic serisine benzeyen bir kahraman sistemi bulunuyor. Her ırkın sahip olduğu altı ila sekiz kahraman var. Özel bir bina yaptığınızda o kahramanı üretebiliyorsunuz, üretilen kahramanın rastgele belirlenen bir adı oluyor. Kahramanlar LeveL atlayabiliyor, yeni yetenek büyüler öğrenebiliyor, yeteneklerini geliştiren büyülü eşyalar kullanabiliyorlar. Bu yetenek ve eşya sistemi biraz Diablo'ya çok benziyor ki, bu da bizim açımızdan çok güzel bir şey. Normal ünitelerin saldırı ve defans özelliklerine ek olarak, kahramanların güç, çeviklik ve zeka özellikleri de var.





İlk başlarda normal ünitelerinizi bir kahramana bağlarsanız, bağlı üniteler o kahramanın yeteneklerinden faydalanabiliyordu. Blizzard bunu da değiştirmiş. Tıpkı Diablo 2'deki Paladin'in Aura'ları gibi, kahramanların büyüleri yakın çevresindeki bütün dost birimleri etkiliyor, kendi askerleri olsun olmasın.

Senaryo ve görev şekli de bayağı değişmiş. Strateji oyunlarındaki tek bir amacınız olan (ki bu %95 düşman üssünün yeryüzünden silinmesidir) görevlerin yerine, gittikçe dallanan budaklanarak, karışan bir senaryo ve buna uygun görevler olacak. Tek bir örnek ile daha rahat açıklayabilirim. Mesela, ilk göreviniz bir paralı asker kampını bulmak olsun. Kampı bulduktan sonra kampın lideri ile konuşurken size birkaç gün önce kaybolan bir karavandan bahsedecek. Tam bu sırada kamp Orc'ların saldırısına uğrayacak, siz askerlerle birlikte Orc'ları püskürttükten sonra, isterseniz karavanın peşine düşecek, isterseniz kampa saldıran Orc'ların kaynağını araştırmaya gidebileceksiniz. Tabii bu arada o karavanın sahibinde, Orc'ların üssüne gidecek gizli bir geçidin planının olduğunu, karavanın ise siz tam oraya ulaştığınız anda Harpy'ler tarafından kaçırıldığını söylemeliyim.





Tıpkı Real Time'larda, zamanın %60'ı üs yapımı ve kaynak yönetimi ile, %40'ı ise savaşta geçer. Bu oran Warcraft 3'te %70 savaş, %30 üretim olarak belirlenmiş. Bu da demek oluyor ki, alıştığımız RTS'lerden daha fazla aksiyon içerecek Warcraft 3.

Multiplayer olaylarına gelince. Blizzard, oyuncuların her şeyden çok birbirlerini online olarak tepelemeyi sevdiğini farketmiş ve oyunun Multiplayer yönünü buna göre geliştiriyor. Capture the Flag gibi modlar bulunmayacak, onun yerine ikiye iki veya üçe üç karşılıklı Deathmatch olacak. Tabii, Warcraft 3'ün savaşlarının daha küçük ve taktik ağırlıklı olması, büyük savaşlardan hoşlananları itebilir. Bunu düşünerek, savaş alanlarının NPC yaratıklarla doldurulmasını sağlayan bir seçenek de Multiplayer oyunlara eklenecek. Bu aynı zamanda herkesin gıcık olduğu, Rush taktiklerinin de fos çıkmasına neden olacak.

Multiplayer'ın bir diğer güzel yanı da, farklı ırkların beraber oynaması halinde büyüler değişik sonuçlar vermesi. Mesela Orc Shaman'ın bir büyüsü canlıları olumlu etkilerken, Undead savaşçılarını olumsuz etkileyebilecek.

Evet, ilk haberlerini almamızdan bu yana bir buçuk sene geçti ve hala tık yok. Bu Blizzard oyunları söz konusu olduğunda alıştığımız bir şey tabii. Ama ben onlara güveniyorum. Gerçi, bağımlılık yaratacağız diye işin suyunu biraz kaçırdıkları da olmuyor değil (bkz. Diablo 2) ama Warcraft 3 cephesinde şimdilik herşey yolunda görünüyor. Eğer sözlerinde dururlarsa 2002'in ilk günlerini sıcak evlerimizde salep içip Paladin keserek geçireceğiz. (Long Live the Horde!)







İNSANLAR

Kahramanlar

Paladin

Warcraft 2'deki haline göre bayağı değişen Paladin'in atı ve kılıcı yok artık. Onların yerine çok güçlü bir çekiç taşıyor ve iyileştirme/güçlendirme etkileri olan güçlü büyülere sahip. Ayrıca Divine Intervention ile, oldukça güçlü bir meleği kendi yanında savaşmak için çağırabilir.
Yetenekleri: Exorcism (Retribution), Resurrection (Restoration), Divine Intervention, Faith (Devotion, Fanaticism)

Arch-Mage

Hem büyücü hem de yakın dövüş ustası. Siyah bir unicorn'un üzerinde, elindeki asası ile savaşan Arch-Mage, aynı zamanda çok güçlü taktik büyüleri yapabilir. Mesela, Wizard Mark büyüsü ile hedef aldığı bir düşmanının gördüklerini görebilir. Ama en önemli büyüsü, bir grup dost birliği istediği bir yere ışınlamasını sağlayan Mass Teleportation büyüsü olacak gibi görünüyor.
Yetenekleri: Time Stop, Teleportation, Mass Teleportation, Meteor Shower, Wizard Mark, Brilliance



Dwarven Mountain King

Khaz Modan dağlarının derinliklerinden gelen bu kahraman, tam bir kas yumağı. Bir elinde balta, bir elinde kılıç ile düşmanlarının kabuslarına giren Dwarven King, özellikle Giant sınıfı yaratıklara karşı çok etkili olacak. Ayrıca, seviye atladıkça görünüşü değişip büyüyen Dwarven King'in derisi de taşımsı bir renk alıyor.
Yetenekleri: Avatar, Thunderbolt, Thunderclap, Giant Slayer, Hammer Throw

Crusader

Alliance'ın doğal lideri gibi görülen Crusader, bir elinde mızrak, diğer elinde büyülü bir kılıç ile savaşan bir süvari. Yetenekleri de bu liderlik özelliğini yansıtıyor zaten; mesela Seal of Nobility büyüsü ile etrafındakilerin henüz sahip olmadıkları büyüleri kısa bir süre için yapabilmesini sağlar. Seal of Nobility büyüsü daha uzun sürmesi için Seal of Lords ve Seal of Kings'e upgrade edilebilir.
Yetenekleri: Seal of Nobility (Seal of Lords, Seal of Kings), Seal of Courage (Seal of Valor, Seal of Fortitude), Seal of Fire, Swiftness Aura

Half Elven Ranger

Warcraft 2'deki Elven Ranger'ların gelişmiş şekli. Elindeki büyülü okun verdiği hasarı etkileyen yetenekleri var. Özellikle Black Arrows korkunç bir büyü. İsabet ettiği düşmanın enerjisini bire düşürür ve komaya sokar.
Yetenekleri: Evasion, Flaming Arrows, Cold Arrows, Black Arrows

Normal Birimler

Footman

Tıpkı Warcraft 2'deki gibi, ilk güveneceğiniz askerler. Teke tek dövüş haricinde yapabileceği yegane büyü, defans büyüsüdür.
Yeteneği: Defence

Knight

Lordaeron şövalyeleri, Alliance'ın en korkulan savaş gücüdür. Tepeden tırnağa zırhla kaplı olan şövalyeler at üzerinde savaşan ve silah olarak topuz kullanan hızlı savaşçılardır.
Yeteneği: Charge

Dwarven Riflemen

Dwarf'lar barutu artık binaları kendileri ile birlikte havaya uçurmak için kullanmıyorlar. İki cüceden oluşan Riflemen ekibi güçsüzdür, ama menzilli saldırıları sayesinde hayatta kalabilirler.
Yeteneği: Signal Flare

Elven Sorceress

Dalaran'daki büyücü konseyi Magocrats tarafından Alliance'a destek olması için gönderilen kadın Elf büyücüleri. Fiziksel saldırı yapamaz, ama güçlü büyüleri



sayesinde savaş alanında terör estirebilir. Özellikle belli bir alanda büyü yapıldığında patlayan Mind Bomb büyüsü (bir çeşit mayın), ona taktik avantaj sağlar.
Yetenekleri: Slow, Invisibility, Mind Bomb, Summon Water Elemental

Mage

Hakkında henüz fazla bilgi yok, ama W2'deki Cleric'in görevi de Mage'e yüklenmiş gibi görünüyor. Hem dost birlikleri iyileştirme gücüne (ki bu otomatik olarak gerçekleşiyor) hem de güçlü saldırı büyülerine sahip.
Yetenekleri: Dispel, Inner Fire, Polymorph, Blizzard, Fireball, Flame Shield

Dwarven Mortar Team

Çok güçlü ve uzun menzilli bir birim. Starcraft'taki Siege Tank'lar gibi, Splash Damage da veren Mortar Team biri yaşlı, biri genç iki Dwarf'tan oluşuyor. Kendi aralarında sürekli tartışan bu tiplemeler oldukça komikler. Ve gerektiğinde, intihar komandoları olarak da kullanabiliyorsunuz (Demolition).
Yeteneği: Demolition





ORCLAR

Kahramanlar

Blade Master

Henüz hakkında çok fazla bir bilgi yok. Ama yüksek ihtimalle hızlı bir savaşçı olacak. Ninja tipi bir savaşçı. Haritayı açmak ve düşman hatlarını hızlıca yarmak için kullanılabilecek bir tip gibi görünüyor. Combat Moves yeteneği ile seri bir tekme yumruk kombosuna girişebilecek.
Yetenekleri: Combat Moves, Critical Strike, Mirror Image

Warlord

Doğal bir lider olmasına rağmen, savaş yetenekleri çok fazla değil (büyük ihtimalle koca göbeği yüzünden). Bir elinde mahmuzlu topuzu, diğer elinde kalkanı ile savaşan bir orc kahramanı. Savaş sırasındaki çığlıkları ile etrafındaki birlikleri güçlendirirken, düşmanlara ağır hasarlar verebiliyor. Özellikle tam ölürken attığı Death Scream, dost birliklere müthiş moral veriyor(!)
Yetenekleri: Command Aura, Raging Scream, Death Scream, Blood Rage, Howl of Fury

Forest Troll

Bir troll'den daha fazla korkulması gereken bir yaratık varsa, o da evini yokedenlerden intikam almaya yemin etmiş bir troll'dür. Elindeki çift taraflı balta ile dehşet saçan bu kahraman hakkında pek fazla bir bilgi henüz yok.
Yetenekleri: Bilinmiyor

Tuaren Chieftain

Tam anlamıyla bir dev olan bu yaratıktan yakın dövüşte kaçınılması gerekiyor. Özellikle Reincarnation büyüsü ile öldüğünde tekrar dirilebilmesi korkunç bir özellik.
Yetenekleri: War Stomp, Blessings, Reincarnation

Farseer

Bu orc kahramanı uçan bir birim. Ölü bir ejderhaya binen Farseer büyücü sınıfı bir kahraman. Hikayede önemli bir rolü olacak sanıyoruz, çünkü Thrall'ın danışmanı ve geleceği görme gücüne sahip.
Yetenekleri: Lightning Storm, Lightning Bolt

Shadow Hunter

Warcraft 2'deki Troll Axe Hunter'a benzeyen bu birim, balta yerine mızrak atıyor. Hakkında çok fazla bilgi yok henüz.
Yetenekleri: Bilinmiyor

Spirit Walker

Oldukça etkili bir kahraman. Esas gücü savaş alanında ölmüş orc'ların ruhlarını geri çağırmak. Böylece savaşan diğer orc'lara moral desteği sağlıyor. Büyüleri hayvan ruhları ve rüyalar üzerine kurulu. Banish büyüsü ile Demon ünitelerine çok ağır hasarlar verebiliyor.
Yetenekleri: Regeneration Aura, Banish

Normal Birimler

Grunt

Horde'un ön saflarında savaşan temel savaş birimi. Ellerindeki savaş baltaları ile savaşırlar. İlk iki oyunda tamamen vahşi ve ölümcül olan Orc erleri, artık Thrall'ın yönetiminde atalarının savaş mentalitesini geri kazanmış durumdalar: Ölümcül ama artık onurlular. Beserk yetenekleri ile iki kat hasar verirler, ama sağlık kaybederler.
Yeteneği: Berserk



Raider

Şeytani büyünün üzerlerindeki etkisini kaybetmesinden şamanistik kökenlerine dönen Orc'lar, karlı bölgelerin vahşi kurtları ile çağlar öncesinden gelen bağlarını yeniden kurdular. Bir kış kurduna binen Raider birimi, hızlı vur-kaç taktikleri için ideal. Ayrıca, Net Throw yeteneği ile tek bir düşmanı hareketsiz kılma kabiliyeti de var.
Yeteneği: Net Throw



Troll Witch Doctor

Asasına dayanarak yürüyen ve fiziksel olarak güçsüz olan bu birim, adından da anlaşıldığı üzere, orc'ların büyücü birimlerinden. Özellikle Shadow Pact ile dost birimleri kısa bir süreliğine ölümsüz yapabilmeleri onu önemli bir dost (veya düşman) birim haline getiriyor.
Yetenekleri: Shadow Pact, Bloodlust, Evil Eye



Shaman

Orc'ların şamanizme geri dönmesi ile birlikte şamanların da yeniden ortaya çıkması da kaçınılmazdı. Büyücü bir karakter olması yüzünden fiziksel saldırı ve savunması çok zayıf. Hatta, oyunda yer alacak en zayıf karakterlerden birisi olacak. Ama yaptığı büyüler bu açığını fazlasıyla kapatıyor.
Yetenekleri: Soul Steal, Lightning Storm, Chain Lightning, Earthquake, System Shock, Blind, Tornado



Tauren

Daha önceden Minotaur olarak adlandırılan karakterin ismi artık Tauren. Tauren Chief'e göre çok daha zayıf olan bu devler yine de herhangi bir insan savaşçısının suyunu çıkartabilecek kapasitede.
Yeteneği: Bull Rush



Troll Head Hunter

İnsanların elinde yıllarca acı çektikten sonra, "düşmanımın düşmanı dostumdur" mantığıyla Horde'a katılan Lordaeron Troll'leri, ilk iki oyundaki rollerinden farklılar. Balta yerine artık mızrak taşıyan Head Hunter'ların, toprak üzerindeki sıcaklık izlerini görüp takip edebilmek gibi ilginç bir yetenekleri var.
Yeteneği: Tracking



Wyvern Rider

Hem ejder, hem de Gryphon'lar ile akrabalığı bulunan Wyvern'ler, Orc'ların eski onurlu hallerine geri dönmelerinden sonra Horde'a katıldılar. Orc'ların sırtlarına binmesine izin veren Wyvern'ler hava hedeflerine karşı pençe ve gagalarıyla saldırırken, yer hedeflerine saldırabilmeleri için yere inmeleri gerekiyor. Böyle sürücüsü elindeki mızrak ile düşmanını dürtebiliyor.
Yeteneği: Poison Attack



UNDEAD

Necromancer

İlk Undead kahramanımız Necromancer. Ölüleri diriltmesinin ve canlıları kurban edip mana kazanmasını sağlayan sayısız büyünün yanısıra, Undead binalarının yapımını da üstleniyor. Yaptığı binalara uyguladığı büyüler ile Undead kasabalarının korunmasını sağlayabiliyor. Ayrıca, bütün Undead ırkını etkileyen Global büyülere sahip.

Yetenekleri: Raise Dead, Summon Structures, Creeping Plague, Winds of Woe, Haunting, Ashes to Ashes, Global Spells, Drain Mana

Abomination

Dev sınıfı bir yaratık. Diğer cesetlerin parçalarından oluşturulmuş bir hilkat garibesi olan Abomination, bir elinde satır, diğer elinde birkaç tane kanca ile savaşıyor. Tasarımı tamamlandığında düşmanı zehirleyen, boğan gazlı büyülere sahip olacağını zannediyoruz. Şimdilik yetenekleri belli değil.

Yetenekleri: Belli değil

Lich

Lich Undead'lerin en güçlü büyücüsü. İnsanların Arch-Mage'i kadar güçlü olan Lich, buz ve ölüm büyüleri yapabiliyor.

Yetenekleri: Cold Spells, Death Spells

Anti-Paladin

Adından da anlaşıldığı insanların Paladin biriminin kötü karşılığı. Şimşekler çakan siyah bir bulutun üstünde, elindeki mavi kılıç ile savaşan Anti-Paladin ile Paladin, senaryo gereği birçok kez karşı karşıya gelecek. Unholy Aura büyüsü ile dost birliklere yapılan saldırıların bir kısmını düşmana yansıtabilecek.

Yeteneği: Unholy Aura

Dread Lord

Vampir benzeri bir kahraman ve cool büyülere sahip olduğu haricinde pek bir bilgi yok henüz. Diğer Undead büyücüleri güçlendiren bir yeteneği olduğunu biliyoruz.

Yeteneği: Spell Casting

Crypt Fiend

Yarı kadın, yarı örümcek olan bu yaratık (örümcek bacaklarının üstünde kadın bedeni düşünün, iyyk!) hem yakın dövüş hem de büyü yapan bir kahraman. Büyülerinin çoğu örümcek, böcek ve sürüngen çağırmak üzerine kurulu.

Yeteneği: Arachnid Control



Normal Birimler

Death Knight

Necromantic yetenekleri olan Death Knight, Warcraft 2'deki kardeşinin atı elinden alınmış hali. Büyüden çok yakın dövüş için kullanılabilecek bir karakter.

Yetenekleri: Bilinmiyor

Cold Wraith

Siyah bir cübbe içinde, elindeki orakla dolaşan Cold Wraith ölüm ve dondurma büyüleri yapan bir büyücü. Chill Touch ile düşmanlarını dondurma, Life Tap ile uzaktan yaşam gücünü emme yeteneğine sahip.

Yetenekleri: Chill Touch, Ice Blast, Life Tap



Ghoul

Undead'lerin temel savaş birimi, hemen oyunun başında üretilebilecek ve dört farklı tipi olacak. Hızlı ve yakın dövüş için ideal bir birim.

Yeteneği: Disease

Banshee

Uçan bir birim. Sadece büyü yapabilen bir karakter, ama büyüleri hakkında fazla bir detay henüz yok. Özellikle Death Wail adındaki çığlığı ile geniş bir alandaki herkese ağır hasar verecek.

Yeteneği: Death Wail



Skeletons

İskeletlerin W3'e ne şekilde dahil edildikleri henüz çok kesin değil. Büyük ihtimalle W2'deki gibi cesetlerin içinden çağırılabilecekler.

Yetenekleri: Bilinmiyor

Frost Wyrm

Gerçek bir dev. Beş normal birim boyunda olan Frost Wyrm, savaş alanında göz alabildiğine kaçılası bir düşman olacak.

Yeteneği: Frost Breath



Shade

Bu ve bundan sonraki Undead birimleri henüz açıklığa kavuşmadı. Shade'ler istediği düşman biriminin şekline girip onu taklit edebilen bir karakter. İlginç görünüyor.

Yetenekleri: Bilinmiyor

Dredge

Her tarafından hortumlar sarkan bir yaratık. Ne işe yaradığı belli değil.

Yetenekleri: Bilinmiyor

Gargoyle

Kanatları olduğuna göre uçma yeteneği olan bir yaratık. Tipik Gargoyle özelliklerinden olan taşa döndürme yeteneğinin olacağı söyleniyor, ama kesin değil.

Yetenekleri: Bilinmiyor








NIGHT ELVES

Kahramanlar

Arch Druid

Night Elf'lerin en güçlü kahramanı olan Arch-Druid, büyücüden çok teke tek dövüş ustası. Tabii bir druid olarak koltuğunun altında bazı büyü numaraları da var, yok değil. Özellikle Sleep, etki alanındakileri tatlı, ama uyanışı olmayan bir uykuya yatırması açısından çok kullanışlı.
Yetenekleri: Sleep, Spore Cloud

Keeper of the Grove

Yarı elf, yarı at olan bu kahraman, tuzak kurmada ve yakın dövüşlerde çok etkili. Daha fazla bilgi yok. Barkskin ile derisini kalın bir ağacın derisi kadar güçlü yapabilir ve defansını arttırır.
Yetenekleri: Barkskin, Strangle Fortify

Demon Hunter

Özellikle Burning Legion askerlerini durdurmakta birebir. Büyü yapılmasını engelleyen Mind Lock yeteneği sadece büyü kullanan düşmanlar için çok sinir bozucu olacak.
Yetenekleri:
Soul Syphon,
Mind Lock

Moon Priestess

Dev bir baykuşun üzerinde, gümüş zırhlar içinde savaşan elf komutanları. Ellerindeki oklarla havadan saldırı yapabilecekler. Büyüleri ise daha çok dost birliklere yardım etmek yönünde.
Yetenekleri: Searing Light, Sunset

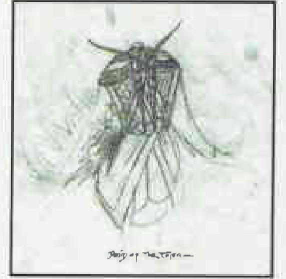
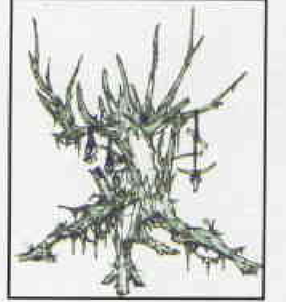
Normal Birlikler

Ent

Night Elf'lerin standart saldırı birimi. Binalara ve Treant'lara dönüşebilme yetenekleri var.
Yetenekleri: Building Morph, Treant Morph

Treant

Çok kullanışlı bir birim, köklerini yere gömerek uzaktan saldırı yapabiliyorlar. Ayrıca yakından da savaşabiliyorlar.
Yetenekleri: Bilinmiyor


Archer

Çok uzak menzilden ağır hasar verebilen bir yayı olan Archer'lar, Night Elf'lerin standart yeteneği olan Shadow Meld'e sahip. Bu yetenek ile, yerinde sabit duran bir Dark Elf gölgelerin arasında kaybolabilir, ama bu yetenek sadece gece vakti işler.
Yeteneği: Shadow Meld

Sentinel

Night Elf'lerin elit savaşçısı olan Sentinel, bumerang benzeri silahı Moon Glaive ile menzilli saldırılar yapabilir. Keşif amaçlı da kullanılabilen, Night Elf'lerin çok güçlü birimlerinden biri.
Yetenekleri: Shadow Meld, Directed Scout

Assasin

Menzilli bir savaşçı olmasının haricinde fazla bir bilgi yok. Slow Poison ile düşmanları ağır ağır zehirler iken, Blink ile savaş alanında bir noktaya ışınlanabilir.
Yetenekleri: Slow Poison, Blink, Shadow Meld



Druid of the Talon

Diablo 2: Lord of Destruction'daki Druid karakteri gibi, çeşitli hayvanlara dönüşebiliyor.
Yetenekleri: Transformation, Cyclone

Dryad

Üstü elf, altı keçi karışımı ucubik bir yaratık olan Dryad'lar zehirli mızraklar taşıyorlar.
Yeteneği: Weakness

Druid of the Claw

Kocaman bir ayıya dönüşebilen Claw Druid, ayrıca Roar ile müthiş hasar da verebiliyor.
Yeteneği: Transformation, Roar

Hippogryph

Warcraft 2'nin Griffin'lerine fazlasıyla benzeyen Hyppogryph, Night Elf'ler tarafında olan ama Elf olmayan tek karakter.
Yetenekleri: Belli Değil



Starship Troopers: (Ciiiiiiiyy) –Baba, bi dakka! –Ne var kardeşim? –Yıllardır süründürüyorsunuz gariban okuyucuları, artık itiraf et, Mad Dog sensin değil mi? Hadi hadi, itiraf et biliyorum, sensin. –La havle, sen de nerden çıktın be adam, görmüyor musun büyük bir böcek problemimiz var burada? –Ha evet, şu Verhoeven amcamızın filminin yıllardır beklenen oyunu değil mi bu? –Çekiiiiil, böcükler geliyor, ÇEKİEEEL! –CİİİYYKK! SLASHH (kanlı ve etli bir ses efekti) –Abi? Abi? Tüh...



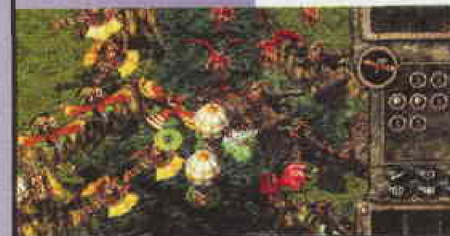
46

Oni: -Of puf, huf puf! –Tuğbek gel buraya. –Whoa! Sen de kimsin be adam... RISING FURY! –Oy anam, belim bıkınım! –Pardon, öyle birden karşıma çıkınca refleks şeyettim –Önemli değil, zaten Klendatu'dan yeni geldim, alışkınım. Bu arada Mad Dog'un sen olduğunu anladım. Nasıl, süper değil mi? –Nasıl ya? Duyamadım, amanın 6 kişi geliyorlar –ÇAT ÇOTAA ÇUT ÇOTANNG! –Hmmm, yerde boş çuval gibi yattığına göre sen Mad Dog olamazsın... Hey dur'un bi... –ÇAT ÇOTAA ÇUT...



58

Kingdom Under Fire: -Adaletin ve onurun gücünü kılıcımın ucunda hissedin iğrenç Orc'lar! –Psst, Gökhan abi! Bi dakika bakacan mı?–Sen de kimsin ey ezik Peasant –Abi Mad Dog sensin değil mi? –Sen benim gibi yüce bir savaşçıya nasıl deli köpek dersin bre gafil! –Abi tamam... -Bre kendini bilmez, rezil cüce –Abi tamam bişey demedim, ABİ ARKANA BAK –Kelleni kılıcımın ucunda görmek... –SWISSSS, TROK! –Vah vah vah! Gitti kelle



54

Amerika: -...Ve bu topraklara majesteleri kraliçenin adına Hindist... –Aha yakaladım seni! –Seni tanıyor muyum? –Bilmezden gelme Gökhan, zorlama kendini, biliyorum ki sensin Mad Dog! –Sanki daha önceden, çağlar öncesinden seni hatırlıyor gibiyim ve pek hoş duygular uyandırmıyorsun içimde –Evet, haklısın da arkandaki kızılderili kabilesine... –Sanki karşıma daha önce çıkmışsın da, sonra ölmüşüm gibi geliyor –Ah be abicim arkana baksan... –Yok ya, arkama bakacam, sen de saplayacan hançeri... –Beyaz adama lanet! FLOSHHH –Tüh tüh tüh, yine mi?



70

Typing of the Dead: -Yoksa siz Çekoslovakyalılaştıramad... –Onurcuğum, ne haber? –Sen kimsin be, Allah! Zombi geliyor, hemen yazı yazıp onu öldürmem lazım. –Hı? Yazmak, öldürmek? Yoksa sen Mad Dog musun? -...mısaklasak da mı saklasak? Al şu takatukaları... SUS BE SUS, ikimizi de yiyecekler şimdi, dikkatimi dağıtma –Kim yiyecek? –Zombiler –Nasıl yani, tam şu arkandaki gibi biri mi yani? –Oooh shiiiii...



52

Gunlok: -Oluyor, oluyoor. Ses kartını transpolatörlerin arasına koyduk. Hmm, şu power supply'ı da enerji ünitesine bağladık mı robot tamamdır –SİNAN ABİEE! –HÖDÖY! Kalbime iniyordu be adam, ne arıyorsun burada? Görmüyor musun Gunlok için robot topluyorum –Abi bana verdiğin görevi yerine getirmeye çalışıyorum, bütün yazarlara Mad Dog olduklarını itiraf ettirmeye çalıştım. –E sonuç? –Şey, bir iyi bir kötü haberim var sana. Kötü haber, hiçbiri Mad Dog olduğunu kabul etmedi. İyi haber ise, ehöm, bundan sonra daha az telif ücreti ödeyeceksin yazarlara... Abi, vurma abi, acieee –Gel buraya geeel, sana iş verende kabahat!



64

Yapım: Microprose Dağıtım: Hasbro Interactive Tür: Taktik Takım Strateji Bilgi için: www.microprose.com

STARSHIP TROOPERS™

TERRAN ASCENDANCY

Böcekler çoğu insanın gözünde en iğrenç ve tahammül edilmez yaratıklardır. Küçük, mide bulandırıcı, üzerine basılası yaratıklar...

MICROPROSE®





Ama gerçekten de bu kadar basit midir? Ben böcekbilimci değilim, ne var ki bu yaratıklar hakkındaki kısıtlı bilgim beni onlara hayran olmaya itmiyor da değil. Öncelikle boylarına göre inanılmaz güçlüdürler, öyle ki insanlar onların orantılı gücüne sahip olsaydı, vinçlere ve kamyonlara pek ihtiyacımız olmazdı. Bunun dışında inanılmaz derecede dayanıklıdırlar. Mesela herhangi bir insanı üzerine basılmış bir hamamböceği gibi pörtletebilecek dozlardaki radyasyona maruz kalmak, hamamböceklerini ancak gıdıklar. Bunun da ötesinde insanoğlunun en büyük zayıflıklarına onlarda rastlanamaz, kesinlikle bencil ya da ihtiraslı değildirler. Türün devamı için korkunç bir uyum içinde çalışır, öldürmek ya da ölmek gerektiğinde tereddüt etmezler, tek vücut halinde hareket ederler. Tüm bu sebepler ve daha birçoğu yüzünden, böcekler bu dünyada insanoğlunun henüz varolmadığı çağlardan beri yaşıyorlar. Büyük ihtimalle de bizler kendimizi o büyük gurur kaynağımız olan icatlarımızla yeryüzünden sildiğimizde ve yaptıklarımızdan geriye bir fısıltı bile kalmadığında, onlar bu gezegenin her köşesinde varolmaya devam edecekler. Bir daha ki sefer yüzünüzü buruşturarak yerde yiyecek arayan karıncalara baktığınızda bunları da bir düşünün. Ve bu gezegeni hızla yok eden "insan şovenizmi" tuzağından kendinizi kurtarın. Çünkü biz buranın sahipleri değil, sadece sayısız kiracılarından biriyiz...

Büyük Böcekler...

Ehhh, gene daldım oyun anlatacağıma mesaj felan veriyorum. Sanki dinleyen var da!... Bugünlerde üzerimde bir karamsarlık var ama herhalde bu o kadar da bana özel bir durum değildir. Neyse, gelelim şu oyuna, belki bilmeyeniniz vardır, Starship Troopers aslında çok uzun zaman önce yazılmış bir kitap. Bundan 4-5 sene kadar önce de filmi yapıldı, kanaatimce fena bir film de değildi. Ama zaten ben çok uyduruk olmadıkça bilim-kurgu filmlerine sırtını dönmeyen bir adamım. Filmin hemen ardından Microprose bu filmi konu alan bir oyun yapmaya başladığını duyurdu. İlk başlarda oyun o zamanın modasına uygun biçimde FPS olacaktı. Neden sonra olay hem FPS, hem de strateji tadı almaya meyletti. En sonunda kısa zaman önce oyun geldi. Ve tamamen taktik takım stratejisi tarzına dönmüş olduklarını gördüm. Aslında çok da umutlu değildim; ne de olsa film ya da romanlardan uyarlanan bilgisayar oyunlarının büyük bir kısmı beş para etmez şeylere dönüşüyorlar. Ama Starship Troopers fena olmamış, hiç fena olmamış. Hayır, mükemmel bir oyun değil ve bu tür için ciddi sayılacak eksikleri var, ama vasatın üzerinde olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.

Çok Büyük Böcekler...

Şimdi burada uzun uzadıya filmin konusuna ve neler olduğuna girmek istemiyorum, çünkü uzun hikaye. Ancak şu kadarını anlatayım, gelecekte birgün insanlık uzaya yayılırken acayip bir böcek ırkıyla karşılaşır. Başta bunların karınca irisi aptal ama inanılmaz vahşi yaratıklar olduklarını düşünürler. Bu yüzden onların olduğu gezegeni pas geçip yayılmaya devam ederler. Ne var ki bu dev böcekler aptal felan değildir, aksine milyonlarca yıllık evrim sonucu ortaya çıkmış oldukça gelişmiş canlılardır. Akıllı ve telepatik güçleri olan bir yönetici kast tarafından idare edilmekte, üstelik kendi geliştirdikleri ilginç bio-teknolojileri sayesinde evrene yayılmaya çalışmaktadırlar. Sonuç olara insanlar ve böceklerin yolları çakışır. İnsanlar ilk birkaç karşılaşmadan sonra ne sandıkları kadar akıllı, ne de güçlü olmadıklarını gayet acı bir biçimde anlarlar.



İşte siz bu kanlı savaşta görev alan yüz binlerce Mobile Infantry askerinden biri olarak olaya göbekten dalıyorsunuz. Tabii siz dediğim aslında savaş alanında sizi temsil eden bir subay, ama diğer tüm askerlerin tersine o adamı ya da görev için özel önemi olan bir elemanı kaybederseniz görev başarısız olur. Oyun tür olarak taktik takım stratejisine giriyor. Şimdi içinizden "O ne ola ki?" diyebilirsiniz. Demeyin. Uykusuz geçen yıllar insanın psionik güçlerini geliştiriyor ve kafanın içinde düşüncelerinizin yankılanmasını duyabiliyorum. Ya da ufaktan tozutuyorum. Evrende her şey mümkündür...

Gerçekten Büyük Böcekler Ama...

Bu oyun bir strateji ve siz komutanız altındaki sayıları 12 ile 21 arasında değişen adamları kullanarak verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Öncelikle şunu hemen söyleyeyim, filmi seyretmiş olanlarınız orada böcek sürülerinin nasıl dalga dalga geldiğini, M.I. saflarını nasıl darmadağın ettiğini hatırlayacaklardır. Burada o tür bir kapışma genellikle yaşanmıyor. Sebebi de çok bariz, filmdeki gibi binlerce askere kumanda etmiyorsunuz ve o türden binlerce böcekle karşılaşmanız halinde bu oyunu ancak 3 saniye oynayabilirdiniz. O yüzden böcekler çok nadiren bü-





yük gruplar halinde geliyorlar ve nasıl davranacağınızı bilirseniz işiniz çok zor olmuyor.

İşte oyunun en zayıf yanı burada ortaya çıkıyor. Görevler ve haritalar sabit, tabii bu hemen her bilgisayar oyununda böyle denebilir. Ancak oyundaki düşmanların yerleri ve geliş rotaları da sabit, bu yüzden ikinci ya da üçüncü tekrarda görevi ezberlemiş oluyorsunuz. Haliyle görevin yaratıcılık isteyen bir tarafı da kalmamış oluyor. Ancak burada bir nokta var ki belirtmem şart. Asla görevde başarısız olursanız "Retry" seçeneğini kullanmayın. Çünkü hem kaybettiğiniz elemanları geri getirmiyor, hem de görev sonunda daha güçlü silahlar almakta kullanacağınız prestij puanlarını vermiyor. O yüzden her zaman için "Restart" seçeneğini tercih edin.



İnanılmaz Büyük Diyorum...

Oyunda görevlerden önce yanınıza alacağınız adamları ve onların donanımlarını brifing ekranına bağlı menülerden ayarlıyorsunuz. Burada da bazı önemli eksiklikler var. Adamların istatistiklerini görebiliyorsunuz ve tabii ki yanınıza almanız gerekenler her zaman için en yüksek seviye olanlar. Çünkü adamlarınız her görevle tecrübe kazanıyor ve daha da güçlü silahlar, ağır zırhlar giyebiliyorlar. Ne var ki bu seviye atlama olayının neye göre olduğu ya da adamların nereye kadar seviye atlayabildiği pek belli değil. Aynı şey silahlar ve zırhlar için de geçerli. Tamam, brifing ekranındaki "Xenograph" size o bölümde karşınıza çıkabilecek böcek türlerini ve hangi silahlara karşı zaafları olduğunu bildiriyor. Ama ne yazık ki silahların kimler tarafından kullanılabileceği, ne kadar hasar verdikleri ya da menzilleriyle ilgili hiçbir bilgi yok. Bu yüzden adam donatma işini ya ezbere yapıyorsunuz, ya da doğrudan otomatik donatma seçeneğini kullanıyorsunuz. Bu oldukça rahatsız edici, ancak yine de çok ölümcül bir hata değil.

Silah ve zırhlara gelince, adamlarınız Smart Rifle'dan Plasma Cannon'a kadar farklı silahlar kullanabiliyorlar, tabii mümkün olduğunda. Silahlar farklı düşmanlara farklı seviyelerde hasar veriyorlar. Mesela Combat Shotgun MK 2 uçan Hopper böceklerinin canına okurken, böcek yuvalarını hızlı bir şekilde yokedebilmek için ya Rocket Launcher kullanmak, ya da elemanlardan birini yakına sokup içine zehirli gaz kapsülü attırmak gerekiyor. Zırhlar ise üç tip ve ancak belirli seviyelerdeki elemanlar zırh giyebiliyor. Bu zırhlar Command, Marauder ve Scout olarak üç sınıfa ayrılıyor, ayrıca herbirinin üç farklı modeli var. İlk modeller (MK 3) sadece fazladan koruma sağlarken, sonrakiler hem sürati etkiliyor, hem de farklı özellikler kazanıyor. Command Suit kısa mesafelere zıplamayı sağlayan Jump Jet ve geçici koruma sağlayan bir Shield Generator kazanıyor. Marauder Suit omuzdan atılan Mini Rocket podları ve Scout Suit ise haritada dolaşabilen bir casus kameraya kavuşuyor. Bu arada kumandanın bazen hava desteği isteyebildiğini ve zırh giymeyen askerlerin ağır makineli yuvalarını kullanabileceğini de belirteyim.

Bildiğiniz Gibi Değil Yani...

Bunun dışında oyun ilerledikçe saflarınıza savaş alanından kurtardığınız yeni elemanlar katılıyor ve ayrıca özel asker sınıfları kullanımınıza sunuluyor. Bu sınıfların donanımları sabit, yani onları değiştiremiyorsunuz. Medic adamlarınızı iyileştiriyor ve ölümcül yaralananları kurtarmak için kurtarma aracı çağırabiliyor, yani çok gerekli. Combat Engineer kardeş adamlarınızın zırhlarını ve senaryo gereği onarılması gereken binaları onarıyor, ayrıca etrafa çok etkili mayınlar döşeyebiliyor. Mist Suit giyen eleman ise tam bir suikastçi haline geliyor, geçici olarak görünmez olabiliyor, ayrıca taşıdığı Morita Sniper Rifle en sağlam böceği bile tek atışta indiriyor. Son olarak da saflarınıza telepatik yeteneği olan özel ajanlar katabiliyorsunuz. Bunlar özel güçlerini kullanarak













görünmeyen böcekleri sezebiliyor, grubu görünmez edebiliyor ve benzeri özel yetenekler sergiliyorlar.

Adamlarınızı savaş alanında takımlar halinde yönetiyorsunuz ve klavyeden SPACE tuşuna basarak kamerayı seçili adam ya da takımı takip etmeye ayarlıyorsunuz. Genel oynanış Starcraft'tan çok farklı değil, tıklayın gitsinler, tıklayın yapsınlar, tıklayın ölsünler. Evet, yanlış bir tıklama ve adamlarınız ne olduğunu anlamadan darmadağın olurlar. Belki oyunda böcekler sayıca çok fazla değil, ama özellikle gruptan biraz uzaklaşan bir elemanın sağ kalma şansı sıfır bile değil. O denli sağlam geliyor yani böcekler ve türleri de az değil. Bu yüzden hemen tüm oyun boyunca adamlarınızı toplu bir formasyonda tutmanız ve gerekmedikçe takımları dağıtmamanız gerekiyor. Ayrıca böceklerin üzerine saldırmak da pek akıllıca değil, o yüzden mümkün olduğunca savunmada kalmanız gerekiyor ki, bu bazıları için sıkıcı olabilir.

Bir Dudağı Yerde, Bir Dudağı Gökte...

Oyunun en güçlü yanı atmosferi diyebilirim. İlk birkaç görev olayların filmdeki akış çizgisini izliyor, filmin bıraktığı yerden de devam ediyor. Burada görevlerin içerikleri özellikle insanları yönetenler ve politikaları hakkında oldukça detaylı bir tablo çiziyor. Bu da haliyle oyuna detaylı bir hava katıyor. Görevleri tek tek açıklayacak değilim, her şeyden önce tadını kaçırmak istemem, ama özellikle konuşmalara dikkat edin derim. Bazı görevlerde karşınıza seçenekler çıkabiliyor ve her ne kadar oyun akışını etkilemese de, bunlar olaya bir miktar lezzet katıyor.

Grafikler ve ses efektleri de oldukça iyi, oyun gözü yormuyor ve kendini oynatıyor. Müzikler bir noktadan sonra tekdüze olmaya başlıyorlar, ancak yine de oyunun havasına olan katkıları inkar edilemez. Arabirim tasarımı da nispeten düzgün, ancak çoğu komutun klavyeden verilmesi ve maalesef yetersiz kalan eğitim görevlerinde bunlara yeterince değinilmemesi oyuncuyu biraz yorabiliyor. Fakat bir defa kaptırdınız mı kolay kolay da başından kalkamıyorsunuz.

Doğrusu bu oyun hakkında kafam biraz karışık diyebilirim. Tüm oyunu çabucak bitirdim, 20 görev pek fazla sayılmaz. Ve şimdi durup geriye baktığımda, özellikle X-COM serileri gibi oyunlarla kıyasladığımda bu oyunun ne çok detaylı, ne de çok özel olmadığı kanısına kapılıyorum. Ama öte yandan, asla bir klasik olmayacak olsa bile bu oyuna karşı bir sempati beslediğimi gizleyemem. Belki filminden de hoşlanmış olmamın bunda etkisi büyüktür. Ama herşeye rağmen kötü bir oyun değil, sadece her zevke hitap etmiyor. Bu yüzden en iyisi alın ve oynayın, sonra da kendiniz karar verin. Çünkü hiç olmazsa bir denemeyi hak ediyor.

M. Berker Güngör



LEVEL KARNESİ

Grafikler
Genel olarak grafikler fena değil. Ancak askerlerde biraz daha fazla poligon kullanılsa iyi olurdu.

Ses ve Müzik
Ses efektleri fena sayılmaz, özellikle bazı bölümlerde havayı iyice geriyorlar. Müzikler de idare eder.

Oynanabilirlik
Arabirim iyi tasarlanmış ve kullanımı kolay, ancak oyunun yapay zekası pek güçlü değil.

Atmosfer
Görev senaryoları çok ilginç olabiliyor, alışılmış harita temizleme görevlerinin sayısı bu oyunda pek fazla değil neyse ki.

LEVEL Notu %75

Biraz "iki arada bir derede" bir oyun olmuş gibime geldi. Sanki güzel bir oyun yapmakla filme sadık kalmak arasında bocalamışlar.

Minimum: P-2 400, 64 MB RAM, 16 MB 3D grafik kartı

Önerilen: P-3 500, 128 MB RAM, 32 MB 3D grafik kartı

Multiplayer: Yok

Ekstra: Böcük İlacı





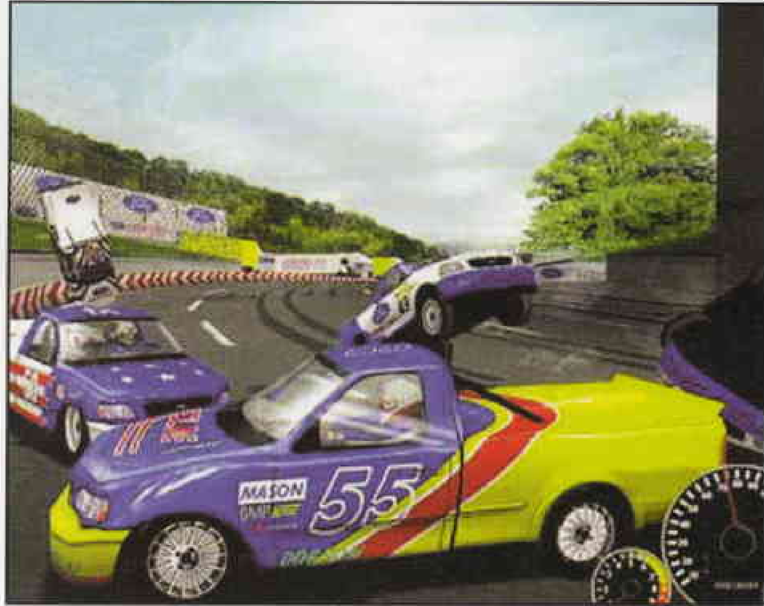
FORD RACING 2001

Yolların fatihi sanal ortamda sadece patinaj çekebiliyor...

Yapım: Elite Systems **Dağıtım:** Empire Interactive **Türkiye Distribütörü:** Odyssey Entertainment **Tür:** Araba Yarışı **Bilgi için:** www.empireinteractive.com

Arabalardan o kadar iyi anlamam ve hiçbir zaman büyük bir Mustang hayranı olmamışımdır ama Ford'a karşı bir sempati duyduğumu söyleyebilirim. Belki bunun 1971 model bir Ford (hani şu 6 silindirli ve el freni direksiyonun yanında olanlardan) ve bir Taunus 1.6 kullanmış olmamla bir alakası vardır. İkisi de rahat ve geniş, tabiri yerindeyse yayla gibi arabalardı. Hatırlıyorum da düz kontağın nasıl yapıldığını ilk bu Ford'lardan biri sayesinde öğrenmiştim (tahmin edin hangisi?); insan o kadar yolda kalınca ister istemez teknik detaylara girmek zorunda kalıyor. Aslında Ford tasarım anlamında da gözüme giren markalardan; Ford'un 'Ka' modeli bilmemne tarafından yılın en iyi tasarımı ödülünü almıştı. Tüm bunlara rağmen ben hala Ford'un neden böyle vasat bir seriyle PC alemine bir giriş yaptığını anlamış değilim.





Alırsın Ford...

Ford Racing 2001, Empire Interactive'in şansını zorladığı başka bir yarış oyunu. Oyunumuzda 12 farklı model Ford bulunmakta. Modellerin arasında F serisi gibi sadece fuarlarda görebileceğiniz yarış arabalarından tutun da NASCAR pistlerinin gözdesi Taurus'a kadar birçok çeşit bulmak mümkün. Tabii bir Ford klasiği olan Mustang'i ve GT90 gibi konsept modellerini de unutmadan bu yelpazeye ekleyelim. Oyunun grafikleri hiç fena değil; yüksek çözünürlüklü poligonlar, dokular ve takım renkleri gerçekten görülmeye değer. Bu açıdan bakarsak, serinin ilk oyununa göre gelişme kaydedildiğini söyleyebiliriz. Ayrıca Ford Racing 2001 ile seriye birçok yeni kamera açısı kazandırılmış.



...olursun Zort!

Kariyerinizin başında tabii ki bir çaylaksınız. Daha sonra yarış kazandıkça ünleniyor, daha büyük yarışlara girmeye hak kazanıyor ve daha farklı Ford modellerini test edebiliyorsunuz. Career Mode denilen olayda 3 farklı Şampiyona serisi mevcut: Class, Closed ve Open. Class, benzer arabaların yarıştırıldığı bir Şampiyona türü (Escort'la Escort'un kapışması gibi). Closed, Class'a benziyor; bu sefer aynı arabalar yerine benzer güçteki arabalar birbiriyle yarışıyor (Ka, Fiesta gibi). Açık (Open) turnuvada ise her türlü araba herhangi bir sınıflandırma yapılmadan birbiriyle yarışabiliyor. Gerçi Ka ile Puma'nın aynı yarışta yer alması biraz mantık dışı ama oyunda sadece Ford modellerinin yer aldığını düşünürsek, bu kaçınılmaz bir seçenek. Daha önce de söylediğim gibi oyunun pastoral grafikleri günü kurtarmak için yeterli ama yapımcı firma hava şartlarını ve hasar modellemesini pas geçmese çok daha iyi olurdu. Empire Interactive foto-gerçekçi görüntüler yaratabilmek ve yüksek çözünürlüklü grafiklerin ve dokuların hakkını verebilmek için Ford Racing'e yeni bir grafik motoru tasarlamış. Lens flare efekti yeni motorun beraberinde getirdiği yeniliklerden biri. Sesler inanılmaz derecede kötü. Size şiddetle yarışa başlamadan önce anfinizi kapatmanızı tavsiye ediyorum (tabii eğer kulaklarınıza acı çektirmek istemiyorsanız). EAX ve A3D desteği boşuna konulmuş. Yine de mıcırda patinaj çekerken çıkan ses fena sayılmaz.



Oyun kendine gerçekçi bir yarış simülasyonu olmayı amaç edinmiş ama açıkça söylemek gerekirse kağnı gibi giden Ford Ka'yı simüle etmek insana pek zevk vermiyor. Ford bence reklamını yapmanın başka yollarını aramalı.

Güven Çatak

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Yüksek çözünürlüklü poligonlar ve dokular güzel gözüküyor ama hasar modellemesinin oyunda yer almaması önemli bir eksik.

Ses ve Müzik
Sesler gerçekten rezalet; insanın kulaklarını tırmalıyor. Mümkünse oyunu oynarken sesi devre dışı bırakın.

Oynanabilirlik
Genellikle istediğiniz arabayı seçememek dışında arayüzün bir sorunu yok. Kontrollere alışmanız çok uzun sürmüyor.

Atmosfer
Atmosfer ne suya ne de sabuna dokunuyor. Pastoral grafikler eşliğinde tipik pistlerde dönüp duruyorsunuz.

LEVEL Notu %63

Ford tutkunlarının baştan sona zevkle oynayabileceği bir oyun ama iyi bir yarış oyuncusunun Ford Racing'e prim vereceğini pek sanmıyorum.

Minimum: Pentium-II 266, 64 MB bellek, 3D hızlandırıcı
Önerilen: Pentium-II 400, 128 MB bellek, 450 MB sabit disk alanı
Multiplayer: Yok
Grafik Desteği: Maksimum 1600x1200 ve 32 bit renk derinliği

THE ROAD TO EL DORADO

Gemi kalkıyor, herkes binsin!

Yapım: Ubisoft **Tür: Adventure** **Web: www.ubisoft.com**

Yaklaşın yaklaşın, kulağınızı iyice açın. Dünyanın altınını isteyen, büyük altın şehrin peşindeki iki şapşalın hikayesini anlatacağım sizlere. Aynı anda sıkı bir dostluğun da hikayesi olacak bu. Tropik rüzgarların vahşi ormanlarla seviştiği sahillerde bir iki ayak izi bırakmayı da unutmayacağız. Tatlı rüyalar görmenizi sağlayacağız, ama kasıtlı gemi kazalarından da herhangi bir sorumluluk kabul etmeyeceğiz. Mavili mercanları keşfetmeden önce evcil balinalarla tanışacaksınız. Avare avare gezip şarkı söylemek ise hiç keyifli olmayacak, çünkü altından duvarların akustiği hiç bir zaman iyi olmadı, olmayacak. Hem belki bu arada zengin olursunuz kazara.

Aslında ilk bakışta yüzde trilyon Walt Disney'in yeni bir platformu dedim, ama her zaman haklı çıkma gibi bir şansım olmadığından, sevgili oyunumuz basit, bol eksikli, kısa ama eğlenceli bir adventure olarak çıktı karşımıza. Adventure dediysek, öyle harbi kastıran, oyunucuyu köle yapan, hasta eden, saçma sapan bulmacaları olan cinsden değil. Bilakis (efendim? –BLX), olağanüstü mütevazı basıt yapısı, çizgi karakterleri, adventure tarihindeki en kolay bulmacaları, klavye kontrolüyle gerçek bir adventure'den bir hayli uzak bir oyun.

Benzer adventure'lardan en büyük tek farkı oyun boyunca iki kişiyi yönetmeniz. Yani karakteriniz olaylar hakkında oturup tek başına sesli bir şekilde yorum yapmıyor. Devamlı Tulio veya Miguel'den biri olarak geyik yapıyorsunuz, bu da oyunun sıkıcılık puanının düşmesini sağlıyor. Öte yandan seslendirmeler de gayet ve gayet açık, net ve uygun olunca bu geyik eğlenceli bile olabiliyor bazen. Ayrıca oyundaki tüm arka planlar rengarenk ve kaliteli renderlandığından ortaya çok canlı bir yapı çıkıyor. Ve bunların yanında da konudan düşmememizi sağlayan aynen oyunun çizgi filminden kesitler olarak sunulan bölüm arası demoları veriyoruz.

Öte yandan madalyonun öteki yüzü adlı kitabı okuduysanız, hemen her şeye kanmamak gerektiğini öğrenmişinizdir. Çünkü bu adventure lakaplı oyundaki her şey çok basit. Neler mi? Öncelikle tüm mekanlardaki tüm canlı sayısı çok az ve bu bazı yerleri epey donuk ve yapay yapmış (biiir). Ne demiş eski bir oyun kahramanı: "Güzel renderlanmış bir arka planda oynamaktansa, kötü grafikli ama kendimi yalnız hissetmeyeceğim sosyal bir ortamda oynarım daha iyi." Ayrıca oyundaki bulmacalar en fazla 3-4 ekrana yayılmış bulmacalar, ve herhangi bir objenin yakınına geldiğinde o objeyi kesinlikle kullanmanız gerektiğini belli eden parlama efekti ve her ekranda en fazla bir ya da iki obje olduğunu düşünürsek, her bulmaca neredeyse bebek oyuncağı hale geliyor. Ve yapımcı firma bazı zekadan uzak hoplamalı sıçramalı miniminnacık labirent vari yerleri koyarak, oyunun kalitesini düşürmesinin yanında, aslında oyuncunun 7 sülalesini anmış bence. (hayır belki oyun 7-8 yaşındakiler için yapılmıştır diyecem, ama o yaşta bile 5-6 tane kablumbağa sırtını sıçrayarak gölün karşı tarafına geçmekten çok zevk alınmaz.) (ikiiii). Oyunun klavye kontrolü kesinlikle yetersiz ve başarısız, kimi zaman ekrandaki bir eşyanın kenarına takılıp yürümekte zorlanıyorsunuz, kimi zaman da (aslına her zaman) koşarken karakterinizi istediğiniz yönlere yöneltme becerisini gösteremiyorsunuz (üüüüç). Ve son olarak oyun bir adventure'a nazaran çoook kısa (ben yaklaşık 4 saatte bitirdim). (dööört).

Altını üste koymak, altını üstüne getirmek

Oyun hakkında söylenmesi gereken herşeyi söyledim. Son kararı ise oyunun güzelliklerini ve eksiklerini anlatan yukardaki paragrafların uzunluklarından anlayabilirsiniz.

Ha bu arada,

Bence komik.

Gökhan & Batu

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Çizgi film kalitesindeki demoları çok güzel. Yine de bazı yerlerde donukluk ve yapaylık var.

Ses ve Müzik

Müzik böyle bir oyunda çok daha iyi olabilirdi. Bazı yerleri fazla çocukça. Ses efektleri ise durumu biraz kurtarıyor.

Oynanabilirlik

Her şey çok basit ilerle, eşya parlarsa al, en fazla iki ekran ötede başka parlayan bir yerde kullan. İşte oyunun zoruk özeti.

Atmosfer

Demolar atmosferi arttırsa da, bölümler arasındaki konu geçişleri kimi zaman anlaşılmıyor.

LEVEL Notu %58

Çizgi filmleri severim, 58'den daha fazlasını hak etmeyen bir oyun olsa da beni eğlendirdi ve harcadığım 4 saate de pişman değilim.

Minimum: Pentium II-233, 32MB Bellek, 466MB HDD, 8MB Ekran Kartı

Önerilen: Pentium II-300, 64MB Bellek, 466MB HDD

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: 640 x 480 çözünürlük ve 32 bit renk desteği

THE TYPING OF THE DEAD

Oynamak için bütün(!) klavyeyi kullanmak...

Yapım/Dağıtım: Sega **Tur:** Aksiyon **Bilgi için:** www.sega.com

Sinan bu oyunu ilk bana verdiğinde kısa bir açıklama ile oyunun ne olduğunu anlattı. Şimdi o açıklamayı aynen yazıyorum, bakalım siz ilk olarak neler düşüneceksiniz. "Onur, bu oyun Resident Evil gibi. Fakat zombileri vurmak yerine üstlerinde yazan yazıyı hemen klavyede yazıp öldürüyosun!!!!!!!!!" Buyur bakalım şimdi bundan ne anlarsın? E ben de haliyle hiç bir şey anlamayıp, "Nassı yani?!?" şeklinde bir tepkiyle eve gelip korkunç gerçekle kendim karşılaştım.

Çok sıkılmış olmalılar

İlk olarak karşınıza oyun içi motorla hazırlanmış bir demo çıkıyor. Buradan oyunun konusunu az çok çıkarabiliyosunuz. Sonlara doğru kesinleşen konu şöyle: Çılgın bir profesör bi virüs yaratıp bunu yayarak bir şehri ele geçirmeye çalışıyor. Bu virüsten etkilenen herkes zombiye dönüşüyor. Siz de bir ajan grubuna üyesiniz ve bu çılgın profesörü yokedip şehri kurtarmaya çalışıyorsunuz. Şimdi burada biraz durmak lazım. Sinan'ın dediklerinin ilk kısmı bu noktada açıklığa kavuşuyor. Ama ikinci kısım da neyin nesi? Ana menüde biraz gezinirken bu kısımların da Resident Evil ile benzerlik gösterdiğini farkettim. Options bölümünde can sayınızı, öldükten sonra tekrar oynayabilmek için hak sayınızı, oyunda kan olup olmadığını ve buna benzer birkaç şeyi ayarlayabiliyorsunuz. Görüntü ayarlarında ise tam anlamıyla dalga geçilmiş. Ekranda enerjinizi gösteren objelerin 1 santim aşağıda mı yoksa yukarıda mı duracağını seçebilmek sanırım biraz eğlenme sınıfına giriyor. Esasında bu oyunu alsanız mı? Her yeni adımda karşınıza başka bir sürpriz çıkıyor. Ama yok yok, okuyun biraz daha.

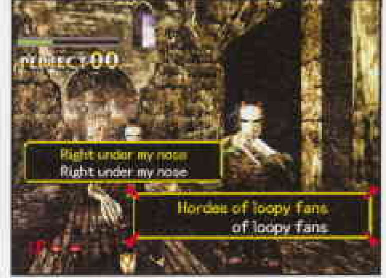
Ana menüde Drill, Arcade ve Original isminde 3 mod var. Bunlardan ilkine girmeye niyetleniyorum ve sonunda olayı anlıyorum. Bu mod bir anlamda tutorial modu. Sizi alıştırdığı şey ise klavye kullanımı. Kahramanımız size uzun uzun 10 parmak klavye kullanmanın inceliklerinden bahsediyor. Yani hangi tuşun üstünde hangi parmağın durması veya hangi tuşa hangi parmağın basması gibi. Sonra alıştırmalar başlıyor. Önce teker teker karışık harfler geliyor sonra daha uzun kelimeler ve cümleler. Başka alıştırma modlarında ise zombileri deneme tahtası olarak kullanıyorsunuz. Gerçekten Sinan'ın dediği gibi zombilerin üzerinde bir kutu var. Kutunun içinde bir kelime veya cümle iki kere yazılmış. Birine bakarak yazıyorsunuz. Harfleri doğru yazdıkça kelimelerden biri harf harf siliniyor. Yazılması gereken şeyi tamamen yazığınızda ise zombi ölüyor.

Ne yaratıcı insanlar var...!

Sanırım neler demeye çalıştığımı biraz daha iyi anlamışsınızdır. Oyunun Original modunda da alıştırma bölümlerindeki gibi bir taktikle ilerliyorsunuz. Yön veya ateş tuşu kullanmıyorsunuz. Sadece klavye ile yazıları yazıyorsunuz. Karakter otomatik olarak yürümesi gereken yerde yürüyor. Karakterimizin sırtında bir küçük bilgisayar önünde de klavye var. Tü, tu, güzelim Resident Evil ile ne biçim dalga geçmişler.

Hikayeyi takip ettiğiniz modda değişik varyasyonlarla da karşılaşıyoruz. Örneğin bölüm sonu canavarının üzerindeki yazı bir görünüp bir kayboluyor siz de fitil oluyorsunuz. Ya da başka bir bölüm sonu canavarı size bir soru soruyor ve siz doğru cevabı hemen yazmak zorunda oluyorsunuz. Zaten kelimelerin hemen hemen hepsi İngilizce. Arada saçma sapan kelimeler, rakamlar ve noktalama işaretleri de var. Örneğin "Whoaa!" veya "Nyunyunyu" şeklinde şeyler de gelebiliyor. Bazı bazı çıkan tek harflik power-up'lar da bir süre benzer kelimler gelmesini sağlayabiliyor veya extra yaşam veriyorlar. Ne yaratıcı insanlar var! Şaka bir yana klavyeye bakmadan yazamayanlar için oldukça zor bir oyun. Çünkü kafanızı eğdiğinizde ekranda bir zombi sizi ısırıyor olabilir.

Oyunun teknik özelliklerinden bahsetmeye gerek bile duymuyorum. Bu oyuna fazla bile gelen bir 3D konsol motoru ve komik



zombi sesleri teknik özellik sınıfına girmiyor. Şimdi benim anlamadığım şey bu oyunun amacının ne olduğu. Çocuklara klavye kullanımını öğretme amaçlı bir oyun diyeceğim ama çocukların zombilerle, yarasalarla ne işi var? Hangi çocuk üstüne zombi yürürken üzerinde yazan kelimeyi acele ile yazarak birşeyler öğrenebilir? Açıkçası oynarken eğlenmedim değil. 10 dakikada bitti. Yine de komik bir oyundu. Ama para vermeye kesinlikle değmez. Evet arkadaşlar son nokta bu olmalı. Bu adamlar iyice yüzsüzleşip sonunda cıvıttılar.

Onur Bayram









LEVEL KARNESİ

Grafikler
3D konsol motoru kullanılmış ama ne gerek vardı ki? Zaten bu oyuna ne gerek vardı ki? Çok mu sıkıldınız?

Ses ve Müzik
Ne müziği?? Ne sesi?? Ses mes yok. Hadi dağılın bakiim. Ben ne diyorum siz ne diyosunuz. ICQ'nun sesleri daha güzel.

Oynanabilirlik
Hakkını vermek lazım. Oyun zor! Hem de bayağı bir zor. Yani 1 saniyede 1 satır harfi yazmak kolay değil.

Atmosfer
Klavye üzerinde 10 parmak çalıştırmak için nasıl bir atmosfere ihtiyaç duyarsınız? Zombiler ve değişik yaratıklar yeterli mi?

LEVEL Notu %68

Veya %83. Veya %50. Ne ki bu yaa? Bu kadar yaratıcı olmak ya da bu kadar saçmalamak zorunda mısınız? Bence ne koysak oynuyorlar diye düşünmüşler.

Min: PentiumII 233, 32MB RAM

Önerilen: PentiumII 300, 64MB RAM

Multiplayer: Var, hem de 2 kişi!

Extra: Müthiş klavyeler



MICROSOFT GOLF 2001 EDITION

Bilgisayarda golf oynamak artık o kadar zor değil...

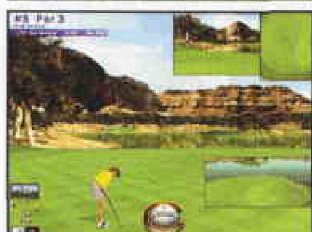
Yapım: Microsoft **Dağıtım:** Microsoft Türkiye **Tür:** Spor **Bilgi için:** www.microsoft.com/games

Bildiğiniz gibi Microsoft iki türlü golf oyunu çıkartıyor. Biri usta golf oyuncularına hitap eden ve en iyi golf simülasyonu olarak kabul görmüş 'Links' serisi. Diğeri ise teknik detaylarla boğuşmak yerine sadece eğlenmek isteyen oyuncuların vazgeçemediği ve Links'e göre daha sınırlı bir kapsama sahip olan 'Microsoft' Golf serisi. Sanıyorum bu ikisi kısaca yukarıdaki gibi özetlenebilir. Ama olay şu ki Links serisi, Sierra'nın PGA Championship Golf'u ve Activision'ın Jack Nicklaus'u sayesinde golf tutkunları üzerindeki gücünü bir hayli kaybetmiş durumda. Links 2001 yeni özellikleriyle ümit vaat etse de PC golf dünyasının zirvesine artık biraz zor oturacak gibi gözüküyor. Links gerileye dursun Microsoft Golf kendini geliştirmeye ve Microsoft'un kasasını doldurmaya devam ediyor.

Her şeyin bir 'Light'ı vardır...

Microsoft Golf 2001 Edition'da, PGA Championship'in artık standart özellikleri olmuş eş zamanlı golfçü animasyonları ve senkronize oynanış gibi şık olayları bulamayacaksınız ama Links'de yaşadığınız deneyime çok daha pratik bir şekilde ulaşabileceksiniz. Microsoft Golf tabiri yerindeyse adeta Light Links'e dönüşmüş. Oyunun görünüş ve çoklu vuruş seçenekleriyle Links LS 2000'e bir hayli benzediğini söyleyebilirim. Örneğin, geleneksel ikili ve üçlü tıklama vuruşları bağımsız bir Links filtresinden geçmiş gibi; son iki Golf Edition'da yer alan yay vuruş sistemi (vuruşlarda golfçünün etrafında beliren yaydan bahsediyorum) bu oyunda kaldırılmış. Aynı şekilde mouse hareketiyle yapılan vuruşlar yerini Links'in ünlü Powerstroke'una bırakmış durumda. Powerstroke tekniği ile mouse'u dikey hareket ettirmek yerine soldan sağa veya sağdan sola çekerek vuruşu gerçekleştirebiliyorsunuz. Kısacası vuruş teknikleri, hız ve kesinlik kriterlerine daha fazla önem veriyor; ama serinin daha önceki konfigürasyonlarına göre oyunculara daha az tolerans gösteriyor. Neyse ki Microsoft Golf çaylak kitlesini unutmamış ve yazı-şema destekli oyun kılavuzlarını, Quick Start turlarını ve pratik vuruş seçeneğini bünyesinde barındırmaya devam ediyor. Küçük bir hatırlatma, pratik vuruş (easy swing) seçeneği sizden sadece hedef almanızı istiyor, vuruşun hızını ve açısını kendisi ayarlıyor. Size de sadece arkanıza yaslanıp gösteriyi izlemek kalıyor. Tüm bu yeni vuruş tekniklerine rağmen oyunun temposu gerektiği ivmeyi kazanamamış gözüküyor ama belki mouse hassasiyet ayarlarıyla oynamak durumu biraz kurtarabilir.





Sıcak bir Temmuz öğleden sonrası...

Vuruş teknikleri dışındaki yeniliklere gelince, özellikle yavaş hard disklerin can çekişmesi son buluyor diyebiliriz çünkü artık tek bir sağ tıkla atışınızı sil baştan tekrarlayabiliyorsunuz. Ayrıca artık yeni delikler de çözünürlük farkı gözetmeden bir çırpıda yüklenebiliyor (1280x1024 oynamama rağmen oyunda tık yok!). Arayüze şöyle bir bakınca oyun içi ve oyun dışı menülerin de yenilendiğini ve seçenek sayısının artırıldığını görebilirsiniz. Ama özellikle canımı sıkan bir nokta var ki söylemeden edemeyeceğim. Powerstroke ikonunun ekrandaki yeri beni gerçekten deli ediyor. Adamlar ikonu öyle bir yere yerleştirmişler ki her Powerstroke girişiminizde ister istemez ekranın altına gizlenmiş menüleri devreye sokuyorsunuz. Kazayla o menüleri kaç kere açtığımı inanın bilmiyorum (oysa ki tek yapmak istediğim sadece topa vurabilmekti!).





Ve sırtımda golf çantası...

Minimal düzeydeki golfçü animasyonlarını hesaba katmazsak Golf 2001'in oldukça hoş grafiklere sahip olduğunu söyleyebiliriz. Havada dalgalanan rengarenk bayraklar, gökyüzünde süzülen bulutlar ve üzerine çevresindekilerin yansıması düşen gölcükler insanda yoğun bir pastoral etki bırakıyor. Manzarayı oluşturan elemanlar birbirinin içine o kadar doğal geçmiş ki herhangi bir montaj yapıldığı fikrine kapılmıyorsunuz. Ve artık oyuncular atışlarını birçok açıdan izleyebiliyor; bakış açılarının çoğuna zoom bile yapabiliyorsunuz. Tam yedi parkur sizi bekliyor. California'dan Hawaii'ye kadar golf çantanızı peşinizde sürükleyebiliyorsunuz. Golf 2001, profesyoneller için biraz hafif kalsa da golf severlerin almakta tereddüt etmeyeceği bir oyun.





Güven Çatak

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Arka planla ön planı birbirinin içinde çok iyi eritmişler; 3D grafiklere dijital fotoların monte edildiğini anlamak çok zor.

Ses ve Müzik

Etrafınızdaki börtü böceğin çıkardığı sesler gerçekten çok hoş, insan açık havada olduğu izlenimine kapılıyor.

Oynanabilirlik

Getirilen yeni vuruş teknikleriyle oynanabilirlik bir hayli geliştirilmiş. Arayüz sil baştan tasarlanmış.

Atmosfer

Güneşin altında cırcır böceklerinin cırladığını ve şapkanızın gölgesinin altındaki yüzünüzü tatlı bir meltemin yaladığını hayal edin.

LEVEL Notu %81

Links'de anlamadığım detaylara boğulmaktansa sıcak bir Temmuz öğleden sonrasını isabetsiz atışlar yaparak geçirmeyi tercih ederim.

Minimum: Pentium 166, 32 MB bellek, 280MB HDD

Önerilen: Pentium-II 400, 64 MB bellek, 420MB HDD

Multiplayer: Internet üzerinden maksimum 8 kişi, LAN, Modem

Grafik Desteği: Maksimum 1600x1200 ve 32 bit renk desteği

KINGDOM UNDER FIRE

Bir grup bilgisayar programcısı düşünün ki, acıktığında Warcraft yemiş, susadığında Diablo içmiş.

Yapım: Phantagram **Dağıtım:** **Tür: Real Time Strateji** **Web: www.kingdomunderfire.com**



En sonunda iş öyle bir noktaya varmış ki, sevgilerini daha iyi gösterebilmek için bu oyunlara benzer bir oyun yaratmak istemişler ve Blizzard'ın en hit iki oyunu olan Warcraft'la Diablo'yu karıştırıp içine de bir tutam sanki evrensel sabitmiş gibi her yerde geçmiş ve geçecek bir konu sıkmışlar ki, sormayın gitsin. Ama ne yazık ki kıvamı tutturmuş olsalar da, oyunun genel yapısındaki bayağılık dozu normalden çok olduğundan ve bölümler de o kadar kolay lokma olmadığından oyunumuz tarih yazmaktan bir hayli uzak ve "küçük bir yel gibi geçti" filminin başrolünü kapacak kadar mütevazi ve özelliksiz olmuş.

Aslan köylüm, koçum elfim

Hani bazı şeyler sabittir, değişmezdir, kapıcınız her gün gazeteyi getirir, annenizden hep aynı azarı işitirsiniz, okul da herkes aynı kızdan hoşlanır, Level hep mükemmeldir falan, işte bilgisayar oyunlarındaki bazı konular da bir o kadar aynı ve size 100. dejavunuzu yaşatacak kadar benzerdir. Bu yüzden hiç kimse size artık "Bersiah adlı bir krallıkta iyiyle kötü bir yüzyıl önce savaşmıştır ve uzun bir süredir barış vardır. Ama Rick Blood adlı (çok yaratıcı bir isim) bir kötülükler lordu ortaya çıkıp yeniden karanlığın ordularını toplamıştır ve insanlara tekrar saldırmaya hazırlanıyordur." derse şaşırmazsınız.

Konusu gibi oyundaki her karakter, her birlik, her öğe o kadar tanıdık ki inanın ortalama bir Real-time stratejisi oyuncusu hiç mi hiç yabancılık çekmeyecektir. Normal bir Real-time oyunundaki tüm kurallar bunda da geçerli. Yani madenleri toplarsınız köylülerinizle, ve binalarınızı diker, bazı Upgrade'ler yapar, ürer, sonra da saldırırsınız. Elbette bir kaç marjinel kısımları da var oyunun (aksi takdirde Blizzard'a telif ödemeleri gerekebilirdi çünkü!). Öncelikle her bölümde sahip olduğunuz en azından bir tane kahraman var ve tahmin edeceğiniz gibi bu diğer tüm birliklerden daha güçlü bir karakter. Tabii ki kazandığı savaşlar ona experience olarak geri dönüyor ve bu da zamanla atak, defans ve HP gibi özelliklerinin artmasını sağlıyor. Ama diğer RTS'lerde çok gözükmeyen diğr önemli ufak bir ayrıntı bu exp. sisteminin oyunda yarattığınız her birlik için geçerli olması. Yani birlikleriniz zamanla Level atlayıp daha üst seviyeler çıkabilirler (bunu o birliği seçtiğinizde altındaki halkanın farklı renkte olmasından anlayabilirsiniz). Ama bu yine de adamlarınızın ölmesinde çok büyük bir fark yaratacaktır, çünkü bu oyunda herkes normalden daha çabuk ölüyor! Hero'larınızın ölmesinin de kaybetmeniz anlamına geldiğinden bir gözünüz ne olursa olsun Hero'larınızın üzerinde olmalı. Hele ki oyunun bir RTS'e hiç yakışmayacak sadece bölüm aralarında kaydetebildiğiniz iğrenç bir save-sisteminin olduğunu düşünürsek bu konuda bir gözünüz bile yeterli olmayabilir (ki zaten oyunu bazen bayağı zorlaştırmış olan da bu özellik (mesela Human'ların 7. bölümünü tüm gün baştan oynamak zorunda kalırsanız şaşırmayın)).

Ogre amca, orc dayı

Aslına bakarsanız oyunu benzerlerinden ilginç kılan tek değişik ana özellik her ırktaki 13 bölümün 3'ünün Diablo tarzında Third Person Arcade'e dönüşmesi. Bu yukarıda bahsettiğim kahramanlardan (ki bunlar karanlık tarafta 4 taneyken insanlarda 3 tane. bir rahip, bir büyücü ve bir şovalye) bir tanesini hiç bir tadı tuzu olmayan karanlık labirentlerden oluşmuş zindanlarda, dehlizlerde gezdiriyor, avınızı avlıyorsunuz. Oyunun farklı bu bölümü aslında Diablo'ya bir çok bakımdan benziyor, ama tüm klasmanlarda onun epey altında. Gerek üzerinize giydirilen eşya çeşitsizliğinden, karşınıza çıkan yaratıklara, levelların dizaynına, adamınızın eşya değiştirdiğinde görünüşünde bir değişiklik olmamasına kadar her şey çok geride olması gerektiği yerden. Yine de sınırlı sayıda da olsa bulduğunuz eşyaları bölüm sonunda iyi bir şekilde yerleştirin, çünkü Real-time kısımlarında herhangi bir eşya değişikliğine giremiyorsunuz ve Hero'nuz bir sonraki zindan bölümüne kadar aynı şekilde kalıyor. Zindan bölümlerinde tüm haritayı karış karış dolaşmaya kasmanıza gerek yok, ama o zaman da bazı güzelliklerden mahrum kalabilirsiniz. Yine de bu çok eğlenceli olmayan bölümleri bir an





önce bitirmek isteyebilirsiniz ve etraftaki tüm exp.ları toplamadan çıkabilirsiniz. Ama unutmayın ki bu exp.ların hepsi bir sonraki level'a da taşınacaktır ve karakteriniz güçlerini koruyacaktır. Özellikle de oyunun ilerleyen bölümlerinde Hero'lar bir kaç Healer 'la beraberken rahatlıkla koca bir orduyu devirebilecek bir düzeye geliyorlar ve oyundaki diğer yarattığınız tüm birlikler böylece neredeyse işlevsiz oluyor ya da tamamıyla savunma amacıyla kullanılıyor.



Kırmızı başlıklı undead

Oyunun grafik yapısı kesinlikle güzel. Ama günümüze göre değil, ortalama 3-4 sene öncesine göre! Ses efektleri ise nispeten daha iyi ve daha atmosferik. Arka planda çalan müzik ve şarkı ise herhalde oyunun en iyi tek kısmı. Keşke bu güzelleşme sırasıyla söylediğimiz özelliklere oyunun yapay zekasını da ekleyebilseydik ama maalesef bazı konularda inanılmaz hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. En basitinden 4 birliği seçip bir yere göndermeniz istendiğinde bunlardan biri veya bir kaçı rahatlıkla haritada bir yere takılıp kalabilir. Ya da herhangi bir adamınızın etrafını diğer adamlarınız çevrelediyse, onu hareket ettirmek istediğinizde hiç biri yol vermeyebilir. Düşman nispeten hava birliklerinde biraz daha akıllı davranıp size farklı yerlerden saldırabiliyor. Gerçi gerek düşman yapay zekasını gerekse de hareketlerle ilgili sorunları yokeden patch'leri bulabilseniz ama yine de değişiklikler istenen boyutta değil.

Oyunu inanların olduğu taraftan oynarsanız Human, Elf ve Dwarf'ları, karanlık orduları seçerseniz de Orc, Ogre ve Undead'leri yöneteceksiniz. İnsanlar konusunda genel olarak dwarf'ları pek kullanmanızı söyleybilirim. Ve göreceksiniz ki Elf okçuların menzillerini psikopat uzun yapmışlar (yaklaşık bir ekran boyunca!). Dolayısıyla yapabileceğiniz en iyi saldırı timi Hero'larınızdan, ortalama 4-5 tane Healerden, 4 tane Elf okçusundan ve 6-8 tane de normal okçudan (hava birlikleri için) oluşur. Tabii ki bu sayılar karşı tarafın gücüne göre değişebilir ve düzenli olarak yenilemeniz gerekir. Burada dikkat etmeniz gereken tek önemli nokta sevgili Level halkı, kahramanlarınızın ruhunun ve tüm uzuvlarının sağlığı! Ufacık bir dikkatsizlik (özellikle de büyücü gibi daha zayıf olanlar için) hızlı bir ölüm olacağından ve bunun cezasını da o bölümü baştan oynayarak ödeyeceğiniz düşünülürse gruptaki Healer sayısının hiç bir koşulda düşmemesini sağlayın.









Kingdom Under Fire'ı ilk olarak gördüğümüzde eğey umutlarla oyunu yüklemiştik aslında, ama oyunun neredeyse hiç bir yenilik içermemesi, grafiklerin beklenenin altında olması, normalden çok daha zor bir oyun olması, saçma bir save-sistemine sahip olması aslında tam olarak hayal kırıklığına uğrattı. Yine de, tılsımlı ortaçağın açıklanamayan ama olmadığı da inkar edilemeyen garip çekiciliğini böyle yaşamak bile güzel geliyor kimi zaman.

Sonuç itibariyle sırf Warcraft ve az buçuk Diablo'ya benzemeye çalıştığı için alınabilecek bir oyun. Ama orta halli ve hardcore real-time stratejici olmayan vatandaşların uzak durması gereken bir oyunda aynı zamanda. Onlar için tozlu bir saksı altlığı olmaya mahkum çünkü sadece.

Gökhan & Batu

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Olması gerekenin altında. 21. yy. oyununa yakışacak cinsden değil.

Ses ve Müzik
Grafiklere göre biraz daha iyi ses efektleri (özellikle binaya tıklandığında) ve atmosfere daha uygun müzikleri var.

Oynanabilirlik
Çok kötü bir save sistemi olması oyunun zorluğunu çok yükseltmiş. Ama oyunun kontrolleri yaklaşık 0-4 yaş arası için.

Atmosfer
Ara ara oyun stilinin değişmesi biraz tat verse de oyunun orjinallikten yoksun yapısı bir kaç minik güzelliği gölgeliyor.

LEVEL Notu %63

Daha iyileri oldu, oluyor, olacak.

Minimum: Pentium 200, 64MB RAM, 300MB HDD

Önerilen: Pentium III-500, 64MB RAM, 1,4GB HDD

Multiplayer: Network, Internet

Grafik Desteği: SVGA

HELLBOY

Amca senin neden kuyruğun var? Hem de kırmızı?

Yapım/Dağıtım: Ubisoft **Tür:** Action **Web:** ww.ubisoft.com

Konsol piyasasında herşey yolunda gidiyor. Yeni konsol makinaları bir taraftan, daha iyi oyunlar diğer taraftan işi rayına oturtuyorlar. Bunun sonucunda biz sürekli daha doyurucu oyunlar oynayabiliyoruz. Şimdi düşünüyor olmalısınız. Bu yazı Play bölümünde değil. Neden konsollardan bahsediyorum ki? Amacım uygulanan yanlış bir stratejiden bahsetmek. Konsol pazarı kendi yolunda PC pazarı kendi yolunda giderken yapılan bu uyarlama oyunlar da neyin nesi? Hadi yine iyi uyarlanabilse bir derece kabul görebilir. Ama sadece olmuş olsun diye yapılanlar aracınızın aynasına asabileceğiniz cinsten öteye gidemiyor.

HellBoy bir kısmınızın da bildiği gibi Mike Mignola'nın yarattığı ünlü bir çizgi roman kahramanı. İlk önce Playstation için çıkan oyun, tabii ki, PC için de piyasaya sürüldü. Cryo imzasını taşıyan oyun keşke konsol makinalarında hatta sararmış çizgi roman sayfalarında kalsaydı. Bilmeyenler için kısa bir açıklama yapmak gerekirse HellBoy cehennemin iyi huylu zebanilerinden biri. Resimlerden de gördüğünüz gibi garip bir kafası, kırmızı derisi ve şirin bir kuyruğu var. Ayrıca ellerinden biri de diğerinden fazla gelişmiş ve bu sayede düşmanlarına güçlü yumruklar sallayabiliyor. Neyse bu kadar tasvirden sonra biraz oyundan bahsedelim. Oyuna bir kadınla beraber başlıyorsunuz. Amacınız kaybolan bir arkadaşınızı bulmak. Fakat bu sırada başınıza binbir tehlike geliyor ve hikayenin seyri olabildiğince değişiyor. Tahmin edebileceğiniz gibi oyun boyunca binbir değişik yaratıkla savaşıyorsunuz. Hatta son zamanlarda çok revaçta olan zombiler de var.

Bu değişik yaratıkları altetmek için önce ellerinizi daha sonra da değişik silahları kullanıyorsunuz. Ellerinizden bahsetmişken demin bir elinizin bir garip gözüktüğünü söylemiştim. Action tuşuna basılı tuttuğunuzda sol elle birkaç yumruktan sonra daha kalın olan sağ elinizle kuvvetli bir yumruk atıyorsunuz. Kahramanımızın kırmızı olmasından başka bir özelliği de bu. Kullandığınız silahlar da bildiğimiz ateşli silahlar. İlk başta bir tabanca ile başlıyorsunuz. Çok fazla silahları kurcalayamıyorsunuz çünkü kurşun hiç bulunmuyor.



Hormonlu sağ el?

Oynanış 3. şahıs gözünden olduğu için Tomb Raider'a benzetilebilir. Fakat yer yer biraz daha değişik kamera açıları kullanılmış. Combat anında sizi sürekli takip eden hoş bir kamera görüntüsü var. Ayrıca ister istemez Playstation'dan kalma alışkanlıklara rastlıyoruz. Örneğin merdivenleri çıkmak için önüne gelmeniz yetiyor. Dana sonra karakterimiz merdiveni kendi çıkıyor ve ortasında bir yerinde duramıyor. Ya da tuş dizimi ve kontroller tipik bir Playstation oyunu gibi. Hikaye boyunca karşınıza birçok alt düzeyde bulmaca çıkıyor. Mantığı ve anlamı olmayan bulmacaları ya 3 saniyede çözüp geçiyorsunuz, ya da hiçbir mantığa uyduramayıp bir sürü kombinasyonu dakikalarca deniyorsunuz. Örneğin bir kapıyı aşmak için çok bariz gözüken iki simetrik taşa dokunmanız gerekiyor. Silahlardan başka çeşitli eşyaları yanınızda taşıyabiliyor ve kullanabiliyorsunuz. Save edebilme ise sadece haritaların belli yerlerindeki save noktalarında mümkün.

Herhangi bir oyunun Playstation'dan uyarlama olduğunu duyduğumda daha görmeden grafikleri konusunda yorum yapabiliyorum. Bu yorumlarım HellBoy'da da farklı çıkmadı. 3D kaplama ve modelleme kalitesi oldukça düşük. Herşeyin köşeli olması can sıkıcı. Sesler de grafiklere bir o kadar yardımcı oluyor. Zaten ülkemizdeki kopyalarda birçok sorun var. Bunlar kopya olmasından dolayı mı yoksa uyarlama olmasından dolayı mı çözemedim. Ama ana menüden arabirime kadar heryerde birçok sorunla karşılaştım. Örneğin oyunun install dosyası yok ve çalıştırmak için olduğu gibi harddiske atmanız gerekiyor.

Anlamış olduğunuz gibi her açıdan birçok eksiye sahip bu oyunu size önerebilmek için çok da fazla neden bulamıyorum. Gerçekten çok aradım ama yok! Belki bu çizgi romanın bir fanı iseniz görmeden edemeyebilirsiniz. Ama piyasada HellBoy yerine birçok action oyunu var. Onun yerine zor da olsa çizgi romanı bulun ve okuyun.

Onur Bayram

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Konsoldan alınma oyunlardaki grafik sorunları burada da var. Düşük çözünürlüklü kaplamalar ve köşeli modellemeler can sıkıcı.

Ses ve Müzik
Bari midileri kaliteli yapsaydınız. Ya da zombiler biraz daha gerçekçi bağırsaydı. Kesinlikle can sıkıcı.

Oynanabilirlik
Tipik bir action oyunu. Tuşlar son derece basit. Ama yine de göze hoş gelmeyen birşeyler var.

Atmosfer
Zombiler ve yaratıkların arasında korkutucu bir ortam yaratılmaya çalışılmış ama hiç mi korku oyunu görmedik?

LEVEL Notu 52

Güzelim kahramana ayıp edilmiş. Artık uyarlamaları sadece kodları alıp çevirmekten öteye götürmeliler. Yoksa biz daha nice kahramanları terketmek zorunda kalacağız.

Min: PentiumII 300, 64MB RAM, 16MB 3D Ekran Kartı

Önerilen: PentiumIII 500, 128MB RAM, 32MB 3D Ekran Kartı

Multi: Yok

Extra: Yok







SCREAMER 4X4

Bu araçları sevmeye başladım...

Yapım: Ubisoft **Tür: Adventure** **Web: www.ubisoft.com**

Üçüncü dört tekerlekli oyunumla bu ayı kapatıyorum ve köşeme çekiliyorum. İyiki en sona en eğlencelisini bırakmışım. Geçen ay incelediğim 4X4 EVO'dan sonra bu ay Screamer 4X4'ü oynamak daha da eğlenceli oldu. Artık normal arabalar bir yana arazi vitesli araçlara karşı da ayrı bir yakınlık hissetmeye başladım. Bu konuda giderek kendimi aşıyorum. Bir yandan bilgilenirken bir yandan da Colin Mc Rae gibi bu işin ustalarıyla tanışıyorum. Yakında bir kaportacı açarak işe başlamayı düşünüyorum. Siz de okuyucularım olarak birleşip bana 40.000$'a bi BMW X5 alırsanız fena olmaz hani...

Ne dersiniz?

Adrese göndermeyin, bir yere çağırın ki sürpriz olsun. Geçen ay piyasada doğru düzgün 4X4 oyunu yok derken tam anlamıyla 4X4 olan Screamer geldi karşıma. Birileri beni duyuyor galiba. Tam anlamıyla 4X4 çünkü oyunda hız yapmak yok. Sadece aşılmayı bekleyen engeller var.

Her zamanki gibi sıkıcı bir videodan sonra ana menü karşınızda. Gerekli ayarları rahatlıkla yaptıktan sonra bir takım yaratıyor ve oyuna giriyorsunuz. Takım yaratırken sürücü ve co-pilotun şişmanlıklarını bile belirleyebiliyorsunuz ama ne yararı var çözemedim. Benim gibi göbekliler kendilerini rahat hissetsin diye olabilir mi acaba?

Tek yarışlar veya zamana karşı yapacağınız turların yanında istediğiniz bir haritada serbestçe dolaşabilirsiniz. Şampiyonaya girdiğinizde ise birçok farklı etapla karşılaşıyorsunuz. Her etap birkaç parkurdan oluşuyor. Etapları sırayla oynayabiliyorsunuz çünkü bir etabı geçince diğeri açılıyor. Zorluk seviyesi ilk başlardan kendini belli ediyor. Bir etabı geçmek için o etabın parkurlarında aldığınız puanlar genel sıralamada ilk üçe girmiş olmak zorunda. Bu da çok kolay olmuyor. Herhangi bir yerde kaybedeceğini ufak bir saniye bile sizi birkaç sıra geriye düşürebiliyor.

Oyunu tam anlamıyla off-road oyunu yapan şey parkurlarda belli bir yol olmaması ve parkurların dizaynı. Parkuru bitirmeniz için geçmeniz gereken kapılar yani direkler var. Bu direkler oldukça geniş haritalarda birbirlerine çok yakın veya çok uzak konmuş olabiliyor. Haritaların yüzeyi tepeler, yükseltiler, kayalar ve su birikintileriyle dolu. Bunlar oynarken kontrolü kaybetmeniz için o kadar güzel kullanılmış ki, birkaç saniye bile hızlanmaya çalışmanız kendinizi tepetaklak bulmanızla sonuçlanabilir. Bazı yerlerde kapılardan ceza puanı almadan geçmek için milimetrik hesaplar yaparak geçmeniz gerekebiliyor.





Toz, kum, çamur

Araçların modifikasyonları çok fazla ayrıntıya bırakılmamış. Başlangıçta sadece iki araç seçebiliyorsunuz. Bu araçların lastiklerinin havası amortisörlerinin sertliği gibi kaba ayarları yapabiliyorsunuz. Araca yeni parçalar satın almak gibi bir opsiyonunuz yok. Çünkü oyunda para kavramı yok. Bunun yerine iyi yarıştıkça size bazı parçalar hediye ediliyor. Örneğin V8 bir motor, geniş dişli lastikler veya diferansiyel tutucular gibi parçalar alabiliyorsunuz. Fakat zaten bu parçalar olmadan yeni geçtiğiniz bölümleri oynamanız da pek kolay olmuyor. Fazla hasar almamaya da dikkat etmek lazım. Örneğin çok fazla takla atarsanız tekerlekleriniz bir sağa bir sola yalpalıyor ve yarışı bırakmak zorunda kalıyorsunuz.

Bir off-road ortamında olması gerek şeylerin başında çamur ve toz gelir. Ama nedense Screamer'ın grafik motoru buna izin vermemiş. Sırf toprak bir parkurda tozu dumana katmanız gerekirken hiçbir efektle karşılaşmamak oyunun en ciddi eksikliği sayılabilir. Araç modelleri de mükemmel değil ne yazık ki ama diğer efektler kadar eksikliği duyulmuyor. Bu noktada oyun biraz atmosferinden kaybediyor. Seyirciler yine 2D fakat şimdiye kadar gördüğüm en saçma seyirciler. Haritanın alakasız bi yerinde ortada bir karton duruyor ve çarpmamak için resmen uğraşıyorsunuz. Bunu bu kadar anormal yapan şey ise seyirci ezerseniz diskalifiye olmanız. Sesler ise normal seviyede. Co-pilotunuzun konuşmaları açıklayıcı ve anlaşılır oluyor. Önünüzdeki yolun nasıl olduğu konusunda faydalı bilgiler veriyor.

Multiplayer modu da bulunan oyun fazla abartıya kaçmadan herşeye dokunmuş. Kolay arabirim ve oynanış off-road heyecanı ile birleşmiş. Piyasadaki off-road zevkini en iyi veren oyun kesinlikle Screamer 4X4. X5 konusunu ise bir sonraki aya konuşuruz.

Onur Bayram

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Oyunun en büyük eksileri ne yazık ki burada. 2D komik seyirciler ve çok özenli olmayan araç modelleri.

Ses ve Müzik
Co-pilot seslerinden başka kayda değer söylenecek bir şey yok. Menü müzikleri iyi.

Oynanabilirlik
Oyunun oynanışını kolaylaştırmak için herşey yapılırken bir yandan da rakipler zorlaştırılmış.

Atmosfer
Grafik atmosferden çok şey götürmüş. Yine de bir off-road yarışının heyecanını sonuna kadar hissediyorsunuz.

LEVEL Notu 80

Piyasadaki off-road ruhunu, heyecanını ve zevkini verebilen en iyi oyun. Eksiklerini tamamlanacağını düşünüyorsak şimdiden ikinci oyunu beklemeye başlayabiliriz.

Minimum: Pentium II-233, 32MB Bellek, 466MB HDD, 8MB Ekran Kartı

Önerilen: Pentium II-300, 64MB Bellek, 466MB HDD

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: 640 x 480 çözünürlük ve 32 bit renk derinliği



Oyun dünyasının büyükbabaları, efsane isimleri bizi esnetmenin ötesine gidemeyen sıkıcı oyunlar yapadursunlar genç kuşak tasarımcılar ortalığı kasıp kavurmaya devam ediyor. Half-Life ile Valve'ın açtığı yolu, Homeworld ile Relic otobana çevirmiş ve ardından gençlerle dolup taşan yeni oyun geliştiricileri mantar sürüleri misali çoğalmıştı. Bu süre içinde diğerleri arasından sıyrılan genç firmalardan biri de Myth serisi ile bambaşka bir RTS'nin kapılarını bize açan Bungie idi.

Bungie uzun süredir iki proje üzerinde çalışıyordu. Multiplayer taktik kombat oyunu Halo ve anime esintili Oni. Her ne kadar Halo'yu daha büyük bir umutla beklesek de Oni de uzun süredir merakla beklenen oyunlar listemizde yer alıyordu. Oni üzerine çok fazla şey söylendi ve sürekli ertelendikçe bizi daha da heyecanlandırır oldu.

Oni'nin adını ilk defa duyanlar için en baştan başlayalım. Yazının girişinden de anlayabileceğiniz gibi Oni içinde pek çok farklı oyun türünden esintiler içeriyor. Aynı geçen ay incelediğim Giants: Citizen Kabuto gibi onu da belli bir sınıfın altına koymak pek kolay değil. Bu yüzden biz şu aralar adını koyamadığımız hemen her türde olduğu gibi Aksiyon Adventure diyip geçelim. Bizi ne olduğundan çok nasıl olduğu ilgilendiriyor. Zaten iki seneye kalmaz akıllarımız öyle bir karışacak ki ya oyun türlerinin sayısını 30'a falan çıkaracağız ya da tümden onlardan kurtulacağız.

2000'in Kadını

Oyunda karakterinizi dışardan görüyorsunuz. Gördüğümüz bu şık karakterimizin ismi Konoko. Diğer oyun karakterlerinin tersine, hafif kabarık ve kırpık mor saçları, üniforma giymediği zamanlarda tercih ettiği sade ama modaya uygun kıyafetleri ile 2000'lerin kadınını temsil ediyor Konoko. Yani şu uzun koca suratlı, uzun saçlı, kısa şortlu veya taytlı, 80'lerin iğrenç pembe dizilerinden fırlamış, Sue Ellen kılıklı Lara'lardan, Julie'lerden değil. No One Lives Forever'ın Cate Archer'ından sonra bir kez daha sağlam bir bayan karakter görüyoruz. Sanırım tasarımcılarda yarattıkları karakterlerden sıkılmaya başladı.

İki çay bardağı Mortal Kombat'ın içine dört tane Tomb Raider'ı kırıp iyice karıştırın. Daha sonra içine bolca Anime ekleyip hamur kıvamına gelene dek yoğurun ve derince bir tepsiye yerleştirin. Fırında yarım saat kaldıktan sonra dilimleyerek tatlı tabaklarına yerleştirin ve üzerine çok az Metal Gear Solid serpin. İşte Oni'niz hazır.

Konoko, teknoloji suçları ile mücadele için kurulan TCTF için çalışıyor. Daha doğrusu O, TCTF'in yeni gizli silahı. Sebebini başta anlayamıyorsunuz ama bir şekilde önemli olduğunuz size fazlasıyla hissettiriliyor. Bütün dünyayı kurtarmak her zamanki gibi sizin omuzlarında da olsa oyun boyunca size sesiyle eşlik eden bir dostunuz olacak. Başınıza yerleştirilen bir alıcı ile sizinle irtibat kuran yarı robot arkadaşınız Shinatama. Onunda yardımıyla şehre dehşet saçan Muro'nun şeytani planlarını durdurmak için çalışacaksınız. Ama hikaye hiç de ummadığınız şekilde gelişecek. Aynı Metal Gear Solid'de olduğu gibi hikaye ilerledikçe çok farklı noktalara sapacak ve sizi şaşırtacak.

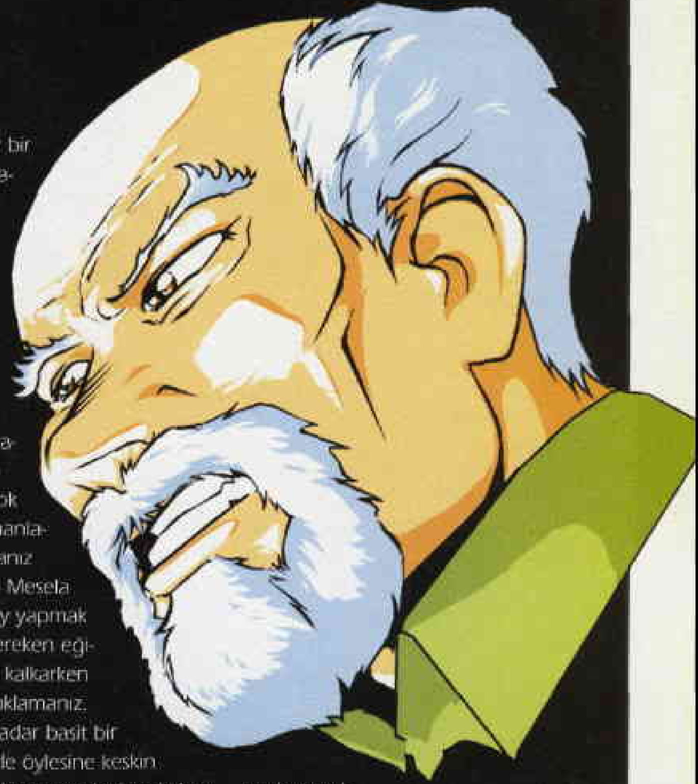
Everybody Kung-Fu Fighting

Nerde kalmıştık? Evet oyunda karakterimizi dışardan görüyoruz. Zaten içinde dövüş olan her oyun böyle olmak zorunda değil











midir? Eğer oyunu Konoko'nun gözlerinden oynasak oyun boyunca yaptığı o akıl almaz hareketleri, şık vuruşları, parendeleri falan göremezdik. Oyun içinde silah kullanma şansımız daima olsa da oyun genelde yumruk yumruğa geçecek. Zaten uzak doğulu bir karakter söz konusu olunca aksini beklemek anlamsız.

Ama yumruk yumruğa deyince Urban Chaos'da olduğu gibi iki yumruk ve iki tekme ile önünüze geleni indireceğinizi düşünmeyin. Oni'de dövüş işi en az Mortal Kombat'ta ki kadar ciddiye alınmış. Hem Konoko hem de rakipleri onlarca değişik hareket yapabiliyor. Bunların içinde ölümcül kombolar da bulunuyor. Oyun boyunca Konoko sürekli yeni hareketler öğrenecek. Gittikçe yapılması daha zor olsa da çok daha ölümcül olan yeni kombolara kavuşacaksınız. Aynı şey silahlar içinde geçerli. Ancak oyunun çok ilginç bir yanı yeni edindiğiniz bu hareketler ve silahların sadece eskilerine alternatif olması. Pek çok oyunda olduğu gibi yeni bir silah edinince eskileri hemen unutmuyorsunuz. Özellikle dövüş hareketlerinde nerede ne yapacağınızı çok iyi bilmelisiniz. Kimi zaman basit tek bir yumruk Rising Fury kombosundan etkili olabiliyor.

Bungie bunca çok hareketi mümkün olan en az tuş ile gerçekleştirmeyi başarmış. Bu yüzden tuşlar arasında boğulmuyorsunuz. Hızlı aksiyon içinde parmaklarınız bir birine dolanıp kalmıyor. Gelin görün ki oldukça iyi tuş ayarlamalarına rağmen en basit kombo için bile çok iyi bir zamanlama yapmanız gerekiyor. Mesela Rising Fury yapmak için tek gereken eğilip, ayağa kalkarken mouse'a tıklamanız. Ama bu kadar basit bir hareket bile öylesine keskin bir zamanlama gerektiriyor ki her istediğinizde yapamıyorsunuz. Hatta öyle kombolar var ki 4-5 denemede bir becerebiliyorsunuz. Bu yüzden zamanlama yeteneğinize bağlı olarak oyun sizi belli bir tarz geliştirmeye zorluyor.

Mesela zamanlaması benden daha iyi olan Sinan kombolar ve şık hareketlerle Jet Lee tarzı bir oyun oynarken ben daha çok Sylvester Stallone gibi ilk yumruğu çakan olmaya bakıyordum. Mesela dört kişinin ortasında kalınca Sinan Twister Kick ile hepsini dağıtırken ben onları tutup fırlatarak birbirlerinin üzerine yığmaya çalışıyordum. Sonuçta oyunu ben çok daha önce bitirdim ama Sinan'ın oynayışını izlemek daha zevkliydi.

Mimari Tasarıma Giriş

Yazımızın bu noktasında Oni'yi bir yana bırakıp mimariden bahsedeceğiz. Ömrünün 10 senesini mimarlık eğitimine vermiş biri olarak artık bu konudan da bahsetmenin vakti geldi. Yoksa 10 yıllık eğitim bana İTÜ'nün Kesintisiz En Uzun Süre Okuyan (Ve bir türlü mezun olamayan) Lisans Öğrencisi payesi dışında bir şey getirmemiş olacak.

Oni hemen hemen tamamen kapalı alanlarda geçiyor. Oyun-







da kullanılan binaların mimarileri bir oyun için çok iyi. Proje derslerimde hilkat garibeleri tasarlayacağıma bunlar gibi binalar yapsam her halde dört senede derece ile mezun olurdum. Oni'de ki mekanlar kesinlikle bizim profesörlere göre. Son derece sağlıklı, hijyenik, soğuk, boş, sıkıcı... Zaten bu yüzden ofiste benim dışımda kimse sevmedi mekanları. Bende mimarlık eğitiminin ne denli insandan ve zevkten uzak olduğunu anlama fırsatı edindim.

Mimaride ki mekanların başarısının sebebi tasarım ekibinde gerçek iki mimarın bulunması. Mekanların bu denli sıkıcı olmasının sebebi de bu. Mekanların biraz daha canlı, renkli olması oyunun çehresini değiştirebilirdi. En azından bir iki mobilya fena olmazdı. Bir odaya giriyorsunuz sadece bir iki kutu ve bir sonraki kapıyı açan konsol. Bir başkasına giriyorsunuz bunlar da yok. Boş bir oda. Uzun koridorlar. İçerde anlamsızca dolaşan NPC'lere bile rastlamak çok zor. Bütün o harika binaların böylesine boş ve soğuk olması oyundan çok şey götürüyor.

Dövüş Sanatı

Mekanlardaki bu dengesizliği bozan tek şey çok iyi tasarlanmış karakter model ve animasyonları. Oyun boyunca karşınıza pek çok düşman çıkıyor. Hepsinin görünüş ve güçlerinin yanı sıra dövüş-











me tarzları da oldukça farklı. Hemen hepsi özel hareketlere sahipler ve bunlar oldukça can yakıyor. Yapay zeka hiç fena değil. Hemen hepsi üzerinize deli gibi koşsalar da düşürdüğünüz bir silahı kapıp üzerinize boşaltmayı akıl ediyorlar. Kimisi elinizde silah varsa üzerinize zig-zaglar çizerek geliyor, silah onlarda ise üzerinize koşmaktansa ışınızı uzaktan bitiriyor. Kaçmaya veya saklanmaya çalışırsanız sizi yakalayana kadar takip ediyorlar.

Dövüşürken yaptığınız hareketler çok estetik. Bazen kavganın ortasında yaptığınız hareketlere dalıp gidiyorsunuz. Mesela bir düşmanı boğazından kavrayıp destek alarak havalandığınız, bir yandan garibin boynunu kırarken bir yandan da çevredeki herkesin suratına tekmeyi bastığınız Lariant Kick. Tek kelimeyle nefes kesici. Benim favori hareketlerimden biri de elinde silah olan birini bileğinden tutup silahı karnına sokup şarjörü boşalttığınız hareket. Ne yazık ki bu hareket çok zor ve genelde silahlı birine uçan tekme atmak daha güvenli.

Kanatsız uçak, Hörgüçsüz deve

Oni'de ki en büyük eksiklik multiplayer desteklememesi. Bana son zamanlarda oynadığınız oyunlar içinde multiplayer'ı olmayan bir tane söylesenize. Hiç de kolay değil değil mi? Benim ilk aklıma gelen Oni. Çünkü oyun doğası gereği multiplayer'a çok uygun. Ustalık, zeka, iyi refleksler ve sağlam bir zamanlama gerektiren her oyun çok iyi multiplayer oynanışa sahip olabilir. 8-9 kişi geniş bir mekanda bir birinize girdiğinizi düşünsenize. Veya 2-3 kişi bir bölümü baştan sona omuz omuza sürü halinde gelen düşmanları yararak oynadığınızı. Bence çok zevkli olabilirdi. Zaten dövüş oyunları en çok multiplayer oynana oyunlar değil midir? En azından oyun salonlarında. Oni'nin multiplayer modu olmaması çok ama çok büyük bir kayıp. Ama bana sorarsanız Bungie de bunun farkında. Çünkü oyun ilk tanıtıldığında multiplayer olacağı söyleniyordu ama oyun piyasaya çıkmadan birkaç ay önce multiplayer'ın olmayacağı açıklandı. Sanırım oyun sürekli geciktikçe ve ertelendikçe tasarımcılar zaman olarak daraldılar ve multiplayer'dan vazgeçmek zorunda kaldılar.

Oyun çok fazla lineer ilerlediğinden ikinci birkez oynanmayı da haketmiyor açıkçası. Çünkü tek yaptığınız boş mekanlarda düşmanları döve döve ilerleyip kapıları açan konsolları bulmak. Adventure öğesi takip etmeye değer bir hikayeden ibaret. Oyunun sadece bir noktasında size nasıl devam etmek istediğiniz soruluyor. Ama burada iki seçenekten çok bir doğru bir yanlış cevap söz konusu. Çünkü cevaplardan biri oyunu bitirebilmenizi hemen hemen imkansızlaştırıyor.

Tatlı Ama Ekşi

Renksiz atmosferine rağmen Oni fazlasıyla zevkli bir oyun. Ortalıkta koşturup önünüze geleni pataklamak ve bunu Jackie Chan filmlerinde gördüğünüz gibi yapmak çok eğlenceli. Eğer oyunda ki auto-save noktaları bir birine daha yakın olsa ve multiplayer desteği olsa çok daha zevkli olabilirmiş. İlginç yapısı, sağlam aksiyonu, manga estetiği ile benzersiz bir oyun. Bence hemen herkesin seveceği bir oyun. Özellikle yeni kuşak oyunları sevenlerin. Birde bu oyunu Mortal Kombat ve Street Fighter hayranlarının mutlaka oynaması gerekli. Önlerinde yeni bir ufuk açacağını garanti edebilirim.

Tuğbek Ölek

Oni'de ki hareketlerin bir kısmı açıkladık. Hepsine yerimiz yetmedi!

Jump Flip: Özellikle yerdeki rakiplere vurmak için çok kullanışlı. Zamanlama gerektirmiyor, sadece havadayken eğilmeye basın.

Running Throw: Rakipleri fırlatmanın birkaç yolu var ama en etkilisi bu. Rakibin üzerine koşun ve çok yakınında tekmeye basın. Zamanlama çok zor değil.

Disarm: Silahlı rakipler için en etkili çözüm. Farklı yönlerden yaklaşınca farklı etkileri oluyor. Silahlı birinin yanındayken ileri ve yumruğa aynı anda basın.

Backbreaker: Sessizce düşmanlarınızın arkasından yaklaşın ve tek harekette işlerini bitirin. Çok az rakip bundan kurtulabilir. Zamanlama önemli, ileri ve tekmeye aynı anda basın.

Willow Kick: Düşmanları çok yaklaştırmadan sağlam bir tekme ile durdurabilirsiniz. Önce geriye basın sonra aynı anda ileri ve tekmeye.

Crescent Moon Kick: Önünüzde ve arkanızda ki kimse ayakta kalamaz. Zamanlaması oldukça zor, süratle iki kere tekmeye basın, üçüncü tekmeye basarken ileri basın.

Devil Spin Kick: Yakınınızda ki herkesi yere yıkar. Hareket çok kolay ama zamanlama çok zor. Eğilin, tekrar ayağa kalkarken tekmeye basın.

Running Lariat: Kalabalık ortamlarda çok etkili. Kurbanınızın boynunu kırarken çevredekileri yere serersiniz. Koşarak birine yaklaşın ve yumruğa basın. Zamanlama kolay.

Rising Fury Punch: Devil Spin Kick'in yumruklu versiyonu. Daha fazla hasar veriyor ama sadece daha yakındakilere. Eğilin, ayağa kalkarken yumruğa basın. Zamanlama zor.

Twister Kick: Hem iyi bir kaçış hareketi hem de çevredekilerin canını oldukça yakıyor. Kaçmak istediğiniz yöne göre sağa veya sola basın, sonra aynı anda ileri ve tekme. Zamanlama zor.

Stepping Disarm: Silahlı birinden silahını alırken aynı anda yüzüne sağlam bir tekme atarsınız. Silahlı birinin önünde ileri ve tekmeye aynı anda basın.

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Karakter modellemeleri ve animasyonları çok iyi. Ancak pek çok grafik hatası var.

Ses ve Müzik
Çok iyi değil ama oyuna ve aksiyona çok iyi uyuyor.

Oynanabilirlik
Zamanlamayı saymazsak daha iyi olması beklenemezdi.

Atmosfer
Öylesine boş ve sıkıcı ki nefes alamıyorsunuz.

LEVEL Notu %81

İyi yanları öylesine sağlam ki bu oyunu herkes oynamalı. Ama kötü yanları da affedilir gibi değil. En iyisi Bungie tez elden Oni 2'ye başlasın.

Minimum: Pentium II 266MHz, 64MB RAM, 8MB Ekran Kartı, 800MB hard-disk alanı

Önerilen: Pentium III 400, 128MB RAM, 16MB Ekran Kartı, 800MB hard-disk alanı

Multiplayer: Yok (Niye yok?)

Grafik Desteği: 3D OpenGL

classic

VIRTUA POOL 3

Ödetmesine oynayan var mı?

Yapım: Celeris/Digital Mayhem **Dağıtım: Interplay** **Tür: Spor** **Bilgi İçin: www.interplay.com**

Ortaokul yıllarımın yeni heyecanlarından biriydi bilardo oynamak. Daha boyum masaya yeni yetişmeye başlamış, artık masanın üzerine abanmadan toplara vurabilmenin keyfini çıkartıyordum. Fakat kısa süre içinde toplara vurabilmenin herşey olmadığını, biraz da düzgün vurmak gerektiğini acı bir şekilde anladım. Bütün paraları ödeyince acı bir şekilde anlıyorsun haliyle. Daha sonraları hayatıma bilgisayarın girmesiyle hem yeşil masalardan uzak kaldım, hem de eksik bilardo deneyimlerimi sanal ortamda denemeye başladım. Başlarda bilgisayarda oynaması daha kolay olduğu için hoşuma giden bilardo daha sonra gittikçe burası için de zor olmaya başladı. Sonuçta sanırım



ben iyi bir bilardo oyuncusu değildim. İşte o dönemlerden kalmadır Virtua Pool serisi. İlk iki oyunun başarısı üçüncüyle birkaç katına katlanıyor. Virtua Pool serisi



gerçekten ismi gibi oldukça gerçekçi olmaya başlıyor.

Bilardo tamam da,

Serini üçüncü oyunu karşımıza çekik gözlü bir bayanla birlikte çıkıyor. Tahmin ettiğiniz gibi bu işi bayanlar da yapıyor ve Jeanette Lee bu işi gerçekten iyi yapanlardan. Oyunumuzun yıldızı Jeanette abla ile her olay için bir video çekilmiş. Oyunun içinden dakika-





larca video çıkıyor. Bunların çoğu training bölümünde bulunuyor. İstediğiniz atışı seçip önce Jeanette'i izliyorsunuz. Sonra aynı atışı siz deniyorsunuz. Bu bölüm oyunu öğretmekten çok bilardoyu öğretiyor. Zaten oyunun tamamında bir oyundan çok bir simülasyon havası var.

Ayarlarda biraz zorlanabilirsiniz çünkü bazıları fazla detay içeriyor ve de bilardoyu iyi bilenlere göre. Hiç dokunmamak ve olduğu gibi oynamak en iyisi. Ana menüde tek oyun oynayabileceğiniz ve kariyer yapabileceğiniz iki mod bulunuyor. Kariyer modunda istediğiniz tip oyunu ve onunla ilgili ayarları seçip belli bir parayla barlarda oynamaya başlıyorsunuz. Şimdiye kadar ismini bile hiç duymadığım bir sürü bilardo tipinden birini seçin ama önceden alıştırmalarını yaptığınız bir tanesi olsun çünkü karşınıza kurallarını hiç bilmediğiniz bir tip çıkarsa zorlanıyorsunuz. Öncelikle iki bara girebiliyorsunuz. Sizinle belli bir paraya iddiaya giren tiplerden birini seçip onu yenmelisiniz. Başta 50$'la oyuna başlıyorsunuz ve bu durumda bu paraya sizinle iddiaya girecek tipleri seçebiliyorsunuz. Paranızın tümünü kaybederseniz oyun size burada yardım ediyor ve "masanın kenarında 30$ buldun" gibisinden bir mesajla size maddi yardım yapıyor. Parayı kazandıkça daha büyük bahislere girmek dışında kendinize dükkandan daha iyi bir ıstaka da alabilirsiniz. Istakalar da belirli bir fiyattan başlayıp uçuk fiyatlara doğru gidiyor.

Kontroller ilk başta biraz zor gelebilir çünkü neredeyse bir uçak simülasyonundaki gibi bütün klavyeyi kullanıyorsunuz. Tam 51 farklı komut kullanıyorsunuz. Bir çok tuş değişik ayarlamalar yapmak ve farklı atışlar için kullanılıyor. Fakat kısa süre içinde kullandığınız tuşlar belli oluyor ve alışıyorsunuz. Atışın şiddetini ayarlama biraz alışılmadık. "S" tuşuna basılı tutup mouse'u ileri geri sallayarak atışın şiddetini sanki elinizde ıstaka varmış gibi ayarlayabilmeniz mümkün. Bu da biraz daha gerçeklik için düşünülmüş öğrelerden sadece biri. Tuşların yaradığı değişik işlere örnek vermek gerekirse, ıstakanın topun neresine vuracağı, görüş açınız, ıstakanın vuruş açısı ve kariyer dışında topun izleyeceği yolun çizimi için kullanılan tuşlar söylenebilir. Diğer ayarlarda olduğu gibi kontrollerde de bir değişiklik yapmadan olduğu gibi oynamak ve alışmak en iyisi.

Bu abla kim?

İçinizden birileri elbet bir bilardo oyunun grafikleri ne kadar iyi olabilir ki diyordur. Fakat bir bilardo oyunun grafikleri ancak bu kadar iyi olur. Her nesnenin tek tek renderlandığı 3D bir ortamda bilardo oynamak olabildiğince zevkli yapılmış. Masa, toplar ve ıstakanın modellemeleri FPS oyunlarına taş çıkaracak cinsten. Arka plandaki kaplama ise farklı ortamlarda sürekli değişiyor. Bazen bir garajda oynarken bazen de bir barda olabiliyorsunuz. Olaya doğallık katabilmek için oyuna ilginç sesler eklenmiş. Örneğin oynarken bir kuş veya kedi sesi, kapı veya telefon çalması gibi sesler duyuyorsunuz. Kayda değer bir müziğe pek rastlayamadım. Oynarken bir şekilde MP3 çalabilmek hoş olurdu diye düşündüm. Dakikalarca süren videolarda olabildiğince iyi hazırlanmış.

Multiplayer modu da bulunan oyun şimdiye kadar yapılmış en iyi bilardo oyunu. Bilardo oyunu yerine bilardo simülasyonu demek daha doğru olur. Oyunun eğlencesi bir yana bilardoyu öğ-



retici özelliği de var. İlgilenenlere ve benden iyi oynamak isteyenlere şiddetle tavsiye edilir. Bizim zamanımızda niye yoktu ki böyle şeyler?

Onur Bayram

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Bir bilardo oyununda olabilecek en iyi grafikler. Verilmek istenen kusursuzca aktarılmış.

Ses ve Müzik

Müziğin eksikliği hissediliyor. Fakat sesler yeterli düzeyde. Ortamı doğallaştırmak için eklenen sesler hoş bir hava yaratmış.

Oynanabilirlik

Kontrollere alışması biraz vakit alabilir. Alıştıktan sonra bırakması kolay değil. Takılıp kalıyorsunuz.

Atmosfer

Masanın etrafında hissettiğiniz heyecana benzer bir heyecanı hissediyorsunuz. Ortam oldukça iyi dizayn edilmiş.

LEVEL Notu **92**

Bilardo oyunları arasında en iyisi. Bilardo oyunundan çok bilardo simülasyonu. Bilardo oynatmaktan çok öğretiyor. Klasik olmaya aday.

Minimum: PII 233, 32 MB RAM

Önerilen: PIII 350, 64 MB RAM, 3D ekran kartı

Multi: Var

Extra: Yok

HIT

NHL 2001

Buz üzerinde kemik kırmaya tam gaz devam!

Yapım: EA Sports Canada **Dağıtım:** Electronic Arts **Tür:** Spor/Buz Hokeyi **Bilgi için:** www.easports.ea.com

Aslında buz hokeyinden pek anlamam ve kurallarını da bildiğim pek söylenemez. Sonuçta ülkemizde rağbet görmeyen bir spor; gerçi futboldan başka hangi sporun hakettiği yerde olduğu da ayrı bir tartışma konusu. Ama buz hokeyi hakkında bildiğim bir şey var ki o da maçlarını izlemenin ve bilgisayarda oynamanın çok zevkli olduğu. Kuralların çoğunu anlamasam da o tempoyu izlemek gerçekten çok keyifli.

NHL 2001'de bir hokey oyunundan bekleyebileceğiniz her şey mevcut. Oyunda NHL ligine dahil olan tüm takımları (30 tane), 20 adet uluslararası takımı ve yıldızlar karması all-star takımlarını görebilirsiniz. Ayrıca Minnesota ve Columbus takımları da oyuna bonus olarak dahil edilmiş. NHL takımlarının neredeyse tüm lisans hakları satın alınmış. Oyuncu portföylerinden, güncelleştirilmiş istatistiklere kadar her şeyi bulmak mümkün. Ayrıca işin içine biraz menajerlik de bulaşmış; oyuncularınızı satıp yerlerine yenilerini alabiliyorsunuz. Takımınızın forma rengini değiştirebiliyor (deplasman için ayrı, kendi sahanızda oynadığınız maçlar için ayrı renk) ve eğer forma stiliniz demode olduysa yeniden tasarlayabiliyorsunuz.





Kendi düşen ağlamaz...

Oynanabilirlik bakımından NHL zirvedeki günlerini yaşıyor. Tabii bu başarının temelinde oyunun sağlam bir grafik motoruna sahip olması yatıyor. Hokey oyuncuları buzun üzerinde adeta dans ediyor; o kadar hızlı gidiyorlar ki bazen onları takip etmekte zorlanabiliyorsunuz. Artık kontroller hiç olmadığı kadar kolay; tabii yapay zeka da bir o kadar zorlu. Bilgisayar kontrolündeki kalecilerin altıncı hisse sahip olduğunu söyleyebilirim. İnanılmaz şutları bile bloke edebiliyorlar. Ama merak etmeyin yenilmez değiller. NHL 2001 gerçekten mücadeleyi sevenlere göre bir oyun ama bu sakın gözünüzü korkutmasın. Tabii tüm sezonu ancak çaylak modunda bitirebiliyorsanız, o zaman durum başka...

Oyunda herkese uygun bir mod var; Quick Game ile doğrudan aksiyona dalıyor ve Season Play ile tam bir yıl sürecek bir maratona giriyorsunuz. Tournament-Playoff'un zaten ne olduğu malum. Ne kadar iyi (veya ne kadar kötü) olduğunuzu test etmek için Shootout modunu da deneyebilir hatta kasabilirsiniz! Online oynarken ise diğer oyunculara karşı ya doğrudan ya da EA'in eşleşme opsiyonunu kullanarak mücadele edebiliyorsunuz.

Dikkat, canlı yayındasınız...

Bence NHL 2001 kesinlikle zıvanadan çıkmış hokey fanatikleri düşünülerek geliştirilmiş bir oyun. Yüksek çözünürlüklerde oynarken bile oyun bana mısın demiyor. Grafikler o kadar akıcı ki NHL 2001'in bir PC oyunu olduğunu ilk 5 dakikadan sonra unutuveriyorsunuz. Kullanılan hareket yakalama tekniğini ve oyuncuları oluşturan poligon sayısını göz önüne alırsak, oyunun bazı açılardan televizyondaki hokeyden bile daha iyi gözüktüğünü söyleyebiliriz. Her maç öylesine bir açılışla başlıyor ki kendinizi bir anda canlı yayına çıkmış bir hokey takımı koçu gibi hissediyorsunuz. Çoğu spor oyununda bu tarz şovlara yer verilmez; hatta bu klasmana girebilecek hatırladığım tek oyun Amiga'nın gözdesi TV Sports Basketball idi (hey gidi günler!). Neyse ki NHL 2001 böyle bir misyonu şimdilik üstlenmiş gözüküyor.

EA Sports geçen yıl çıkardığı Face özelliğini de bir hayli geliştirmiş. Artık hokey fanatikleri rahatlıkla kendilerini ve arkadaşlarını modelleyebilir; sanırım bu durum oyun modlarına mahalleler arası turnuvaların da dahil olmasını gerektirecek. Bu olay istatistikleri kullanarak yeni bir oyuncu oluşturmanın gerçekten ötesinde bir şey. Ayrıca NHL 2001'in web sitesine girerek oyuna kendi seçtiğiniz müzikleri de yükleyebiliyorsunuz. Harika değil mi? Mozart eşliğinde hokey oynadığınızı bir düşünsenize! EA Sports her anlamda esnek ve temposu yüksek bir oyuna imza atarak iyi bir iş çıkarmış. Hokeyle işim olmaz diyenlerin bile bir göz atmasını tavsiye ederim.

Güven Çatak

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Grafikler özenle hazırlanmış. Hemen her hareket için hareket yakalama tekniği kullanılmış. Çözünürlük adeta uçuyor.

Ses ve Müzik

Seyircinin gürültüsü, spikerlerin birebir maç anlatışı ve buz üzerinde alınan darbelerden çıkan sesler oldukça gerçekçi.

Oynanabilirlik

Oyun arcade tarzı bir oynanabilirliğe sahip ama elinizin altındaki ayarları kurcalamak mümkün tabii.

Atmosfer

Tempo yüksek, seyirciler koltuklarında yırtınıyor, spikerler hararetli yorumlar yapıyor.

LEVEL Notu %87

EA Sports bir kez daha klasını konuşturuyor. Her yönden kendini aşmış ve aşmaya çalışan bir oyun. Yeni başlayanları biraz (!) kasacak bir oyun.

Minimum: Pentium 200, 32 MB bellek, 150MB HDD

Önerilen: Pentium-II 400, 64 MB bellek, 3D hızlandırıcı

Multiplayer: Internet, LAN, Modem

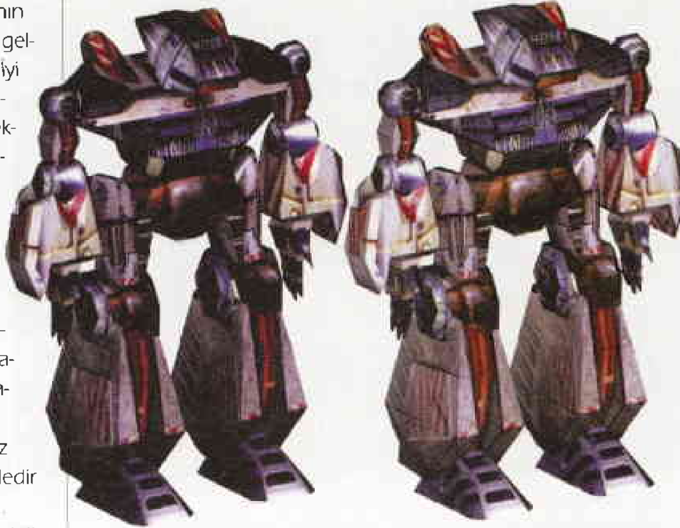
Grafik Desteği: Maksimum 1600x1200 ve 32 bit renk derinliği

GUNLOK

Şincüüü, bu badadizleriii, ince inceee, gıyıyoruuuk...

Yapım: Rebellion **Dağıtım:** Virgin Interactive **Tür:** Aksiyon **Web:** www.rebellion.com

Duruun, Obez Usta'nın sabah programına gelmediniz yanlışlıkla. İyi bir oyunun da tıpkı iyi bir yemeğe benzediğini söyleyecektim, o yüzden böyle bir girizgah oldu. "Ne yemeği, ne ustası, orada neler oluyor? Tomatiiiiz!!!" diye bağırdığınızı duyuyor gibiyim şu an (belki de bir daha 26 saat aralıksız Counter Strike oynamamam gerekiyor!) Siz ne kadar güzel bir yemek yaparsanız yapın, ufacık bir ayrıntıyı unutmanız ondan alacağınız damak zevkini mahveder. Nedir bu ayrıntı? Tabii ki baharat... Tuzsuz bir et yemeği düşünebiliyor musunuz? Bende öyle... Aynen et yemeği-tuz ilişkisi oyunlarda da oyun ve atmosfer arasında vardır. Siz yıllarınızı verip kendinizi mükemmel bir oyun yapmış olduğunuza inandırsanız da, o oyuna kabul edilebilir dozajda atmosfer enjekte etmeyi beceremezseniz, bütün emekleriniz boşa gider. Bu bağlamda düşünürsek (bağlamda düşünmek?) Gunlok, boşa gitmiş 13 aylık bir emektir arkadaşlar.





Ayıptır Günahtır

Emniyet kemerleriniz sıkıysa, içimi dökmeye başlıyorum... Her şeyden önce, bu oyun 2000AD gibi köklü bir bilim kurgu çizgi roman şirketinin denetiminde yapılmış ve onun adını taşıyor. Yani beklersiniz ki şöyle elle tutulur sağlam bir konusu olsun. Hadi! Hadi ya! Alın size yaratıcı konu: Efendim gelecekte robotlar insanların yaptığı bütün işleri üstlenmişken, insanlar da rahat içinde yaşarmış. Bir gün robotların topu birden insanlığa karşı ayaklanır ve insanlığı yörüngeden attıkları nükleer roketlerle yokederler. Geriye sadece bir avuç insan kalır, bunlardan en saf olan Gunlok ise... YETEEEEER! Bu hikayeyi belki bin, belki de yüzbin kere her türlü film ve kitapta gördük! Ne ki bu şimdi? Judge Dredd gibi birçok kült çizgi romana imzasını atmış bir şirket nasıl olur da bu bayat makarna salatasını bir oyuna, üstelik de kendi adını taşıyan bir oyuna senaryo olarak layık görür?

Neyse, oyuna geçelim. Ana karakterimiz anlayacağınız üzere Gunlok. Dünyayı robotların elinden kurtarmak için yola çıkmış yalnız bir kahraman. Ama yolculuğu boyunca bulacağı iptal edilmiş robotları tekrar hayata döndürecek ve onlarla birlikte yolculuğuna devam edecek. Konu budur. Açıkçası konu kadar, konunun işlenişi de bayık. Bir bölüme başladığınızda Gunlok ve robotları arasındaki, "Ulaşmamız gereken lağım borusu 100m. ileride, ama çok iyi korunuyor. Dikkatli olmalıyız" cinsi iki satır diyalogtan başka konuyu ilerletecek veya bir şeyler katacak hiçbir şey yok. Bu yüzden oyunun başından sonuna kadar "Neden buradayım, bu robotlarla ömrümün 40-50 saatini neden geçireyim ki?" diye düşünmekten kendinizi alamıyorsunuz. Gunlok'ta oyuncuyu oynamaya teşvik edecek hiçbir şey yok. Ne bir ilerleme hırsı, ne devamını öğrenmek isteyeceğiniz bir hikaye. Sadece güzel grafikleri veya müzikleri için oynamak isteyebilirsiniz, ama bir süre sonra kendinizi o güzelim grafiklerin içinde boğuluyor gibi hissetmeye başlıyorsunuz.

Yazıktır Bunca Emeğe

Grafik bakımından Gunlok'un ilk başta hiçbir problemi yokmuş gibi görünüyor. 3D bir mekanda, karakterlerinizi üstten görerek oynuyorsunuz. Karakter ve mekanların grafikleri çok güzel. Özellikle zoom olayını abartmışlar, karakterleri bir fasülye boyutu kadar görebildiğiniz bakış açısından, göz bebeklerini görene kadar zoom yapabiliyorsunuz.









Tabii oynanış açısından bunun bize pek bir faydası olmuyor.

Gunlok ve diğer robotları yöneterek, genellikle kaçıp gizlenerek, amacınıza ulaşmaya çalışıyorsunuz. Oynanış tarzı olarak Commandos'a yakın olduğunu söyleyebilirim. Yolunuza çıkan bütün robotların bir görüş açısı ve mesafesi, *bir de duyma mesafeleri var.* Etrafta göreceğiniz çöp yığınlarını araştırarak çeşitli silah ve çipler bulacaksınız. Büyük ve daha güçlü *silahları sadece Gunlok ve Frend* isimli robot kullanırken, belli tipteki çipleri de diğer robotlar kullanabiliyor. Yani bir denge söz konusu. Elint, koruma mekanizmalarını etkisiz hale getirip, hasar gören robotları tamir ederken (bu arada yakından bakarsanız Elint'in kötü toplanmış bir PC'ye benzediğini göreceksiniz). Hark hızı ve daha az ses çıkartması sayesinde ileri gözcünüz olacak. Oyunu istediğiniz anda SPACE'e basarak durdurabiliyor ve robotlarınıza ayrı ayrı emirler verebiliyorsunuz, tıpkı Baldur's Gate gibi. Ayrıca, sığ sulara ve çöp yığınlarının içine gizlenebiliyorsunuz. Düşmanlarınızı şaşırtmak için hologramlar ve ses çıkartıcılar kullanıyorsunuz. Yani Gunlok'ta başarılı olmak için *gizlilik ve strateji önem taşıyor,* öyle patır kütür oynamaya başlarsanız, bölüm sonuna ancak konserve kutusu olarak ulaşırsınız söyleyeyim.

Mekanlar üç boyutlu ama derinlik hissi pek iyi verilemediğinden bazen hangi düşman sizinle aynı hizada, hangisinin yukarıdan ateş ettiği karışabiliyor. Mekanlarda ise bariz bir "sterillik" söz konusu. Bu son zamanlarda 3D'nin her tür oyuna bulaşmasıyla karşılaşmaya başladığımız bir problem. Grafiklerde ve kaplamalarda doğal olamayacak bir temizlik, pırıl pırıllık söz konusu. Özellikle düşman robotlarının kaplamalarında gerekli birçok detay eksik. Karakterlerinizin görüş alanı da oldukça sınırlı, oyuna başladığınızda göreceğiniz gibi 2 mt.'den sonrası karanlık bir sisle kaplı, gezdikçe buraları açılıyor ve Fog of War yok. Ama daha önce gitmediğiniz mekanlarda 2 m'den ötesini görememek çok sinir bozuyor.



Eski Dostlar, Eski Dostlar...

Müzik yönünden ne eksi ne de artı veremiyorum. İnsanı gaza getirecek bir müzik söz konusu değil. Arka planda sürekli var olan bir korku filmi temalı arka plan müziği var. Bazen anlamsızca korkutucu olabiliyor bu müzik. *Robotlarla dolu bir oyunda bu denli korkunç bir arka* plan müziğine ne gerek vardı ki? Bu müzikler bana eskinin Syndicate Wars'unu hatırlattı, hatta 3D oynanış falan da şimdi düşününce ona bayağı benziyor. Ama Gunlok Syndicate Wars'un tırnağı bile olamaz.

Açıkçası Gunlok'dan çok daha fazlasını beklerdim. Alien vs Predator gibi bir şahesere imza atmış olan Rebellion'dan çok daha iyisini beklerdim. Eğer iyi grafikli, birçok çeşitte silah kullanabildiğiniz ve düşünerek oynamak zorunda olduğunu bir oyun oynamak istiyorsanız, Gunlok'u deneyebilirsiniz. Ama bir *süre sonra harcadığınız zamana* değmediğini düşünmeye başlayabilirsiniz. Çünkü sizi bir bölüm sonrasını görmeye *güdüleyecek hiçbir şey* olmadığını göreceksiniz. Bana soracak olursanız da sadece yeni silahlar ve güzel grafikler görmek *için bir oyuna ömrümden* vakit ayıramam, özür dilerim. Haa bu arada, *bir* daha robotlara yapay zeka eklerken kapatma düğmesini de yakınlarda bir yerlere koymayı unutmayın.





LEVEL KARNESİ

Grafikler
Güzel, anlaşılır ve temiz üç boyutlu grafikleri var. Kendinizi hastane koridorlarında koşturuyor gibi hissedebilirsiniz.

Ses ve Müzik
Ses efektleri görevini yerine getirmekten öteye gidemiyor. Müzikleri ise güzel, ama bir korku oyunu için güzel.

Oynanabilirlik
Üç boyutlu her oyunda olduğu gibi, Gunlok'da da kamera ile boğuşmanız gerekiyor.

Atmosfer
Normalde %71 Nitrojen, %25 Oksijen, %4 Karbondioksit ve diğer gazlardan oluşur. Bu oyunda ise yoktur.

LEVEL Notu %49

Sıkı bir hikayeyi siyah bir ekranda, beyaz yazılarla okumayı, bana hiçbir şey ifade etmeyen boş 3D grafiklere tercih ederim.

Minimum: PentiumII 266, 64MB Ram, 16MB HDD, 3D Ekran Kartı
Önerilen: PentiumIII 500, 128MB Ram, 150MB HDD, GeForce Ekran Kartı
Grafik: Direct 3D ve Open_GL ile 32 bit renk derinliğinde max 1600x1200 çözünürlük
Multiplayer: Internet üzerinden
Extra: Yok



DRACULA 2 THE LAST SANCTUARY

İnanın bana, basit bir efsanden çok daha fazlası var bu yazının arkasında.

Yapım: Elite Systems **Dağıtım:** Empire Interactive **Türkiye Distribütörü:** Odyssey Entertainment **Tür:** Araba Yarışı **Bilgi için:** www.empireinteractive.com

Beyninize akan her kan damlasını donduracak kadar soğuk, vücudunuzu boş bir çuvala benzetecek kadar kan emici bir hikayeden bahsediyorum size. Bu gölgeler lordu, şeytanın oğlu, vampir evreninin en ünlü kahramanının kokusu ise şimdiden etrafınızı sarmış, farkında mısınız? Son bir iki eşyanızı toplayın, ve dualarınızı yanınızda getirin. Hayır, sarımsağa ve haça gerek yok, ihtiyaçlarınızın en önemlisi ruhunuz olacak. Ama uyarayım, yolculuğumuz lanetlenmeye karşı sigortalı değildir.





Bir vampir, kurbanının...

Dracula: Resurrection bundan tam tamına 1 sene önce piyasaya çıkmış zamanının süper bir adventure'ıydı. 1897 yılında Bram Stoker'ın yazdığı Drakula'nın devamıydı bu oyun. Kitabın bittiği yerden başlıyor, ve kimi zamanlar muhteşem görsel şölenlerle devam ediyordu. Oyunun sonunda karımız Mina'yı Drakula'nın mekanından kıl payı kurtarıp Londra'ya dönmeyi başarıyorduk. Hollywood filmlerinden farksız bir demoyla biten oyun, bu sefer aynı demoyla açılıyor ve bu maceranın en az aynı dozda devam edeceğinin haberini veriyor.

Drakula eczaneden alınabilecek bir iki şırınga ilaçla yok edilebilen bir Vampir Tanrı'sı (?) kadar kolay lokma olmadığından; varlığını Londra'da sürdürmeye devam eder. Transilvanya'dan dönen kahramanımız Jonathan Harker ve o zamanlar ölçülerine uygun iç çamaşırı bulmakta zorlanabilecek güzeller güzeli karısı Mina ise bunun farkına varırlar. Mina hala geçirdiği yorucu esirlik zamanının etkisinden kurtulamamıştır. Jonathan ise eğer o bir şey yapmazsa Drakula'nın bulunduğu yerde oturup çılgın kan partileri yapmakla yetinmeyeceğini biliyordu. Yapılması gereken ortadaydı. Peşine düştü. Bu sefer son kez.

...kanını emerken neden kulağına...

Dracula : The Last Sanctuary her şeyiyle ilk Drakula'yla aynı. Görünüş, oynanış, atmosfer, kalite, bulmaca tarzları, karakter animasyonları ve diğer tüm ayrıntılarıyla yarısı eksik bir puzzle'ı tamamlar edasıyla Drakula serisini bitiriyor. Oyun hakkında bir inceleme yazısında söylenebilecek ise iki tane şey ver. Bunlardan birincisi, oyunun atmosferi konusunda gösterilen inanılmaz uğraşı, ve ikincisi de bu uğraşıdaki ufak gedikler. Oyun hazırlanırken 19. yy'a ait bir çok bilgi toplanmış ve Transilvanya, fotoğraflarıyla, mimari yapılarıyla ve tarihi dökümanlarıyla kokusuna kadar tüm minik ayrıntılar ortaya çıkarılmış (biliyorsunuz şeytan ayrıntılarda saklıdır ve Drakula Romence "drac" kelimesinden türemiştir ve bu da şeytan anlamına gelir!)). Bu bakımdan göreceğiniz tüm ayrıntılar ve ses efektleri konusunda gerçekçilik açısından herhangi bir hayalkırıklığına uğramazsınız. Özellikle karakterlerin 3D renderlanması sırasında gösterilen muazzam çalışma insanın gözünü yaşartıyor. Tüm bunlara yaklaşık 100 tane animasyon ve 30 dakikalık diyalog (ki her biri karakterlerin o anki ruh halini tamamen yansıtıyor(ama ne yazık ki alt yazı olayı yok, dinleyip anlayacaksınız yani)) da eklenince de oyun, kimi zamanlar gecenin bir yarısı sizi etkileyip sandalyenize yapışmanıza neden olurken, öte yandan iliklerinizi ürpertip sandalyeye yapışma konusunda çelişkilere düşürtebiliyor.

..."Ara Başlık" diye fısıldar? – YİM

Ufak gedikler gelince, oyun her ne kadar 360 derece dönülebilen ve her zaman her yere bakabileceğiniz ayrıntılı ve gerçekçi bir dünya içinde geçse de, kimi zaman soluk bir fotoğraf albümüne baktığınız hissini de verebiliyor. Yani oyundaki ekranları kare kare geziyorsunuz ve araya demolar girmediği sürece bu ekranların hepsi çok statik ve dinamik olmayan ekranlar. Mekanların bir çoğundaki bu donukluk, diğer yönlerden neredeyse eksiksiz olan bir atmosefer kayığına, bir çok delik açıp su almasını sağlıyor. Gerçi ilk bölümdeki bu sorunu yapımcılar da görmüş olacak ki, bu sefer oyuna bazı aniden çıkabilen, süpriz tehlikeler ve belli bir süre içinde yapılması beklenen real-time hareketler koymuşlar. Böylece oyun, kimi zamanlar adrenalini beklenen seviyeye çıkartabiliyor.

Oyun hakkında daha ayrıntılı bilgiyi ve gerekli tam açıklamayı önümüzdeki sayılarda bulabileceğinizi hatıraaaaaaaaaaaaaarrrrrrr-gggggghhhhh............

Gökhan&Batu

HAHAAHA! Ne yani gerçekten yok olabileceğimi ve bunu 20bin kişiye inandırabileceğini mi sanıyor bu iki zavallı ölümlü! Yazıyı kanlarına bulamak ise tatlarına bakmak kadar eğlenceli olacak!!!

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Demolar ve animasyonları türünün çok çok iyilerinden. Grafikler de epey güzel, ama biraz donuk ve hareketsiz.

Ses ve Müzik
Neredeyse eksiksiz (game over müziği hariç)

Oynanabilirlik
Kolaydan öte bir oynanabilirlik, kıvamında bulmaca zorluğu.

Atmosfer
Demolar ve efektler atmosferi yeterince yükseltirken, genel donuk ekranlar biraz baltalıyor.

LEVEL Notu %85

Kaliteli bir adventure'un başarılı bir devamı.

Minimum: Pentium-II 266, 64 MB bellek, 3D hızlandırıcı

Önerilen: Pentium-II 400, 128 MB bellek, 450 MB sabit disk alanı

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Maksimum 1600x1200 ve 32 bit renk derinliği

MICROSOFT PLUS! GAME PACK: CARDS & PUZZLES

Masaüstünüzü şenlendirmenin tam zamanı...

Yapım: Microsoft **Dağıtım:** Microsoft Türkiye **Tür:** Kart Oyunu/Bulmaca **Bilgi için:** www.microsoft.com/games

Herhalde Windows işletim sistemini kullanan herkes soliter (kart falı) veya mayın tarlası oyunlarını biliyordur. Bunlar Windows ile bilgisayarımıza yüklenen küçük uyduruk oyunlar. Özellikle ofis bilgisayarlarında bu iki masaüstü oyununa rastlamak çok kolay (personelin her boşluğunu bu iki oyundan biriyle neden harcadığını hala anlamış değilim). Şu ana kadar bu tarz desktop oyunlarıyla uzaktan yakından bir alakam olmamıştır (ve olacağını da sanmıyordum) ama Microsoft'un Game Pack: Cards & Puzzles seti elime geçince işler biraz değişti.

Hile yapanın canına okurum!

Oyunumuz üç bölümden oluşuyor (oyunun içinde oyun var hesabı); kart oyunları, bulmaca seti ve pandoranın kutusu. Kart oyunlarında bize hiç de yabancı olmayan tam 12 farklı oyun var; çoğunun bildiğimiz oyunlardan sadece isimleri ve birtakım kuralları değişik. Örneğin 'Go Fish!' ismindeki oyun bizdeki 'Eşşek'e çok benziyor. Nasıl mı? Oyunda amacınız dörtlü seriler yapmak; örneğin dört tane kız veya vale gibi. Oyun bir desteyle oynandığı için her kart farklı bir türden olmak zorunda (kupa, maça, karo ve sinek). Tabii 'Eşşek'de olduğu gibi her dörtlü yapışınızda, monitöre bir tane geçirmiyorsunuz. Sekiz tane dörtlü yapan oyunu kazanıyor (daha az veya daha fazla da olabilir). Oyundaki kart döngüsü oyuncuların birbirinden kart istemesi üzerine kurulu. Sorduğunuz kart karşıdakinde varsa, bir soru hakkı daha kazanıyorsunuz. Eliniz boş dönene kadar bu sorgulama devam ediyor. İstediğiniz kart rakip oyuncunun elinde yoksa 'sen bu oyunları bırak da en iyisi balığa çık' veya kısaca 'go fish' kalıbıyla karşılaşıyor ve ortadan bir kart çekerek sıranızı savıyorsunuz. Elleri iyi takip ederseniz kimin hangi kartı topladığını anlayabilir ve buna uygun bir strateji geliştirebilirsiniz. Sonra Hearts oyununu da 'kupa almaz'a benzetebiliriz (king oynayanlar bilir), yalnız bu sefer kupaların dışında bir de maça kızından kurtulmaya çalışıyorsunuz (diğer kart oyunlarına da siz bakarsınız artık).

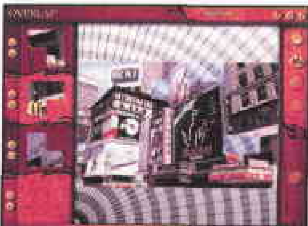














Oynadığınız masanın zemin temasından, destelerin stiline kadar her şeye müdahele edebiliyorsunuz. Örneğin Antik Roma'yı veya Vahşi Batı'yı masaya yatırabiliyorsunuz. Ama şimdiden söyleyeyim, tavşan kızların yer aldığı bir deste düşünüyorsanız, sadece düşünmeye devam edin (bu bir aile oyunu!). Karakterleri (baldırı çıplak bir Socrates mı olmak istersiniz, yoksa kirli sakallı bir Clint Eastwood mu?) ve çalan şarkıları da aynı şekilde değiştirmeniz mümkün. Tüm bu görsel ve işitsel değişikliklerin yanı sıra her kart oyununun detaylarına inip kuralları keyfinize göre değiştirebilirsiniz. Oldukça esnek bir yaklaşım; bir oyunu pekala bildiğiniz bir tanesine dönüştürebilirsiniz. Kart oyunlarının her biri için detaylı bir yardım bölümü hazırlanmış. Sıkıştığınızda yardım bölümü hemen yardımınıza yetişiyor.

Şu Pandora'nın bir dili olsa...

Pandora's Box ise kendi başına bir oyun zaten. Game Pack'in içine sizi yeterince kızıştıracak kadarını dahil etmişler (tadımlık). Pandora's Box Trial Version'da dünyaca tanınmış Tetris ustası Alexey Pajitnov'un imzasını taşıyan bulmacalardan sadece sekiz tanesini bulabileceksiniz. Dahasını istiyorsanız (ki isteyeceksiniz) pamuk eller cebe. Oyundaki boz-yap türü bulmacalar gerçekten çok şık; sizi adeta dünya çapında bir yolculuğa çıkarıyorlar. Kendinizi birden Eyfel Kulesi'nin altında veya Broadway'in en işlek caddesinde bulabiliyorsunuz. Deforme edilmiş ünlü resimleri ve anıtları eski hallerine döndürüyorsunuz. Pandora's Box temposu gittikçe artan bir maraton gibi. Sadece parçaları bir araya getirmekle kalmıyor, kaydırarak yerlerini de değiştiriyorsunuz (büyültme-küçültme yaptığınız bile oluyor). Game Pack adından da anlaşılabileceği gibi tam bir oyun paketi. Birine hediye almak istiyorsanız, hiç durmayın derim.

Güven Çatak

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Grafikler yeterli bir seviyede. Özellikle pandoranın kutusundaki bulmacalar çok güzel.

Ses ve Müzik
Müzikler arada sırada bayıyor ama ses efektleri ve seslendirme çok iyi.

Oynanabilirlik
Oyunun arayüzü gerçekten iyi kotarılmış. Yardım sayfaları sizi bir an bile yalnız bırakmıyor.

Atmosfer
Yorgun bir günün ardından birkaç el Crazy 8 oynamak veya Notre Dame'ın parçaları ile uğraşmak iyi geliyor insana.

LEVEL Notu %71

Game Pack sıkıntılı günler için biçilmiş kaftan. Stres atmak için çok uygun bir oyun. Özellikle hediye niyetine alınabilecek türden bir oyun.

Minimum: Pentium 166, 32MB bellek, 150MB HDD

Önerilen: Pentium-II 233, 4MB ekran kartı, 33.6 Kbs modem

Multiplayer: Internet (MSN Gaming Zone), LAN, modem

Grafik Desteği: Maksimum 800x600 ve 16 bit renk derinliği

STCC 2

Yarış oyunları ülke ülke, marka marka geziyor.

Yapım: Celeris/Digital Mayhem **Dağıtım: Interplay**

İşte bu ayki ikinci yarış oyunum. Başlıkta bahsettiğim şeyi, oyunun asıl ismini görünce daha iyi anlayacaksınız. STCC 2: Swedish Touring Car Championship 2. Yarış oyunu sektörü eskilerin klasiklerinden Lotus gibi hangi araba ile nereye gittiğiniz bile belli olmayan oyunları çoktan aştı. Artık yarış oyunlarında istediğimiz arabayı seçmek bir yana istediğimiz markanın veya şampiyonanın oyununu alır olduk. Need for Speed serisine yapılan Porsche marka araçlara özel oyundan sonra bu işin ciddiyetini kazandığını için yaptığı STCC 2 de İsveç Şampiyonası baz alınarak hazırlanmış bir oyun.

Araba yarışı değil,

Oyuna girerken bizi hareketli müzik eşliğindeki video görüntülerinden oluşan klasik bir demo karşılıyor. Demodan sonra girdiğimiz ana menünün arkasında video görüntüleri oynamaya devam ediyor. Her türlü grafik, ses ve oyunla ilgili ayarın kolayca yapılabildiği rahat bir ana menü tasarlanmış. Ayarları yaptıktan sonra sıra üç adet yarış modundan birini seçip oyuna girmeye geldi. Bu modlardan biri zamana karşı yarıştığınız, istediğiniz pisti, hava şartını ve aracı seçtiğiniz Time Atack modu. Pratik yapıp oyunun kontrollerine alışmak için burada vakit harcayabilirsiniz. Single Race modunda şampiyonanın istediğiniz bir ayağını tüm kurallarıyla oynuyorsunuz.

Şampiyonaya girdiğinizde ise arka arkaya tüm parkurlarda yarışarak yüksek puan almaya çalışıyorsunuz. Bunun için her parkurda önce sıralamalara daha sonra da asıl yarışlara katılmalısınız. Oyun İsveç Şampiyonası üzerine yapılmış olduğu için bu şampiyonadaki parkurların ve araçların hepsi var. Toplam 10 model aracın farklı skinleri de olması değişiklik katıyor. Her aracın performansı ve teknik özellikleri birbirinden farklı. Bunu araçları manuel vitesle kullanınca daha iyi anlıyorsunuz. Ayrıca çok ayrıntıya girmeden araçların amortisör, şanzıman ayarlarını, lastik tiplerini ve direksiyon sertliği gibi değişiklikleri yapabiliyorsunuz. Hava şartları bu oyunda da sürüşe oldukça etkili oluyor. Açık ve yağmurlu olmak üzere iki seçenek var. Yağmurlu havada uygun lastiği seçmek gerekiyor. Bu arada tavsiyem araçları manuel vitesle kullanmanız çünkü manuel vitesi iyi kullanabilen oyunlardan biri.

Karınca yarışı bile oynayacak,

Arayüzde dijital kadran ve gerekli bilgiler var. Tepeden aracı gösteren görüntü biraz kullanışsız ve gereksiz. Onun yerine pistin neresinde olduğumuzu gösteren bir görüntü daha iyi olabilirdi. Birçok kamera açısından oyun içinde sadece bir iki tanesini kullanabiliyorsunuz. Görüşü diğerlerine göre biraz daha kısıtlı olmasına rağmen kokpit kamerası herzaman favorimdir. Araçların hasarları oynanışa etkisini yeterince belli ediyor. Arayüzdeki bir şemadan aracın neresinin hasar gördüğünü anlayabiliyorsunuz. Toplam 13 hasar noktası var. Bunlar akslar, tekerlekler, ön, arka ve şanzıman olarak toparlanmış. Şanzıman dağıldı mı bütün vitesler birbirine karışıyor ve aracı kullanmak oldukça zorlaşıyor. Hasar aldığınızda pite girip tamir olmalısınız. Tabi fazla







vakit kaybetmeden. Yarışlar en az 18 tur sürdüğü için pitte kaybedilecek vakit daha da önem kazanıyor.

STCC 2 grafik açısından diğer araba yarışı oyunları arasında iyi bir sırada yer alıyor. Çözünürlüğü yüksek ayarladığınızda araç modellemeleri oldukça hoş gözüküyor. Kapalı havadaki yağmur efekti de oldukça iyi yapılmış. Hasar efektlerinin biraz daha gerçekçi olması sağlansa iyi olabilirdi. En azından araçlar çarpıştığında görsel olarak daha fazla şey görmek bizi bunu gerçek trafikte yapmaktan caydırabilir. Son olarak yine 2D seyirci tiplemesinden vazgeçilememiş. Zaten bundan vazgeçildiğinde spor oyunlarında yeni bir çağa girilmiş olacak. Her zamanki gibi grafikleri tamamlayan unsur seslerdir. Müzikler hareketli ve güzel. Ama her zaman söylediğim gibi yarış içinde müziğe pek gerek duymuyorum. Motor sesi, fren, çarpışma gibi efektler yerli yerinde. Özellikle motor sesi bunların arasında can alıcı. Manuel vitesle kullanınca ne dediğimi daha iyi anlayacaksınız.

Halim kalmadı.

Yarış oyunlarını Multiplayer oynamanın zevki başka oluyor. STCC 2'nin de multi desteği mevcut. Parkur yarışları içerisinde adı anılacak bir oyun daha listemize girdi. STCC 2 hiçbir şekilde abartıya kaçmadan, her açıdan yeterli sayılabilecek, yüksek kalitede bir yarış oyunu. Severlerin kaçırmaması gerek.

Onur Bayram

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Efektlerden çok modellemeye önem veren bir grafik motoru kullanılmış. İhtiyaçlara cevap verebilecek düzeyde. Hasarlar da-

Ses ve Müzik

Ana menüde ve aralarda hareketli ve güzel müzikler çalıyor. Oyun içinde müziğe gerek yok. Motor sesleri yeterli. Hasar

Oynanabilirlik

Bu tarz bi oyundan beklenen herşeye sahipsiniz. Uzun süre oynayabilir sıkıldığınızda açıp iki tur atıp kapayabilirsiniz.

Atmosfer

Belki oynarken rüzgarı hissetmeyecek, kendinizden geçmeyecek ve rüyalarınızı süslemeyecek ama yine de piyasadaki

LEVEL Notu %79

Şampiyonaya katılmış gibi bir heyecan beklemeyin. Fakat yarış ve hız duygusu tam anlamıyla bulunuyor. Yarış oyunu fanatikleri için "en iyi" değil ama kesin-

Minimum: PIII 300, 128MB RAM, 16MB ekran kartı

Önerilen: PIII 500, 128MB RAM, 32MB ekran kartı

Multi: Var

Extra: Force feedback Wheel

HIT

GROUND CONTROL: DARK CONSPIRACY

Krig yorungesine giriyoruz kaptan

Yapım: Sierra **Dağıtım:** Sierra Studios **Tür:** RTS **Bilgi için:** www.sierra.com



Kaptanın gözleri korkuyla faltaşı gibi açıldı, Krig'deki Order üssünün yerinde duran krateri görünce. Bu arada dev Crayven kruvazöründen çıkan sayısız gemi gezegeni bombalıyor, orduları yüzeye indiriyordu. Kaptan sadece "Neden?" diyebildi, "Neden bu önemsiz gezegen?"

Ground Control çıktığı anda bi klasik olmuştu, mükemmel 3D grafikleri, harika ses efektleri, ayrıntılı ve mükemmel oynanabilirlikle birleşen taktik detayıyla bu oyunun ardından bir görev pakedinin gelmesi kaçınılmazdı. Ve nihayet o görev pakedi geldi, aynı oyun motoru kullanılarak yapıldığı için GC'nin mükemmel atmosferi aynı kalmış, ama yepyeni görevler ve derinleşen olaylar zinciriyle.

Alien Xenofacts

Sarah Parker: Durum değerlendirmesi

"Enrica ve Aegeri'yi alien xenofactlarını (Alien xenofact: yabancı uygarlık kalıntıları) harekete geçirmeden önledik Jarred Stone, ama bu esnada gezegendeki Order gücünü dağıttık ve tek kaçış yolumuzu yokettik. Onları durduracak Order gücü kalmayınca Crayven gezegenin her yanına yayılmaya başladı, çevremiz sarıldı ve askerlerimizi birbirini öldürmekten güçlükle alıkoyuyoruz. Savaş bitmedi, aksine daha yeni başlıyor."

Order Of The New Dawn ile Crayven Corporation Krig'deki yabancı uygarlık kalıntıları için çarpışıyorlar. Sarah başta Crayven için Jarred ise Order için savaşıyordu ama Enrica ile Aegeri'nin Xenofact'ları ele geçirmemesi için birleştiler ve gördüler ki her iki taraftan da hainler vardı, kimseye güvenemezlerdi. Crayven, Sarah'ı emirlere uymadığı için hain ve terörist ilan ederek olayları örtpas etmeye çalışır, Order ise yeteneklerinden dolayı Jarred'ı canlı ele geçirmeye ve yeniden kazanmaya çalışır. İşte görev pakedi burada başlıyor ve biz ilk oyunda olduğu gibi Sarah Parker'ı ve emrindeki birimleri çeşitli görevlerde kumanda ediyoruz.

Phoenix Mercenaries

Sarah ile Jarred'a bir dostlarının sayesinde paralı askerler de yardım edecektir, bunlar da oyunun yeni tarafı olan Phoenix Mercenary'lerdir. Phoenixler imkanları kısıtlı olduğundan gerekli ekipmanı savaş alanındaki hurdalardan sağlarlar, bu yüzden üniteleri iki tarafın da teknolojilerini birleştirir. Phoenix'in en güzel üniteleri oyuna yeni eklenen Sniperlar ve Plasma Grenadierlar. Sniperların silahları korkunç uzun menzilli, isabetli ve etkili. Plasma Grenadierler ise sırtlarında içinde dengesiz plasma parçacıkları bulunan çantalar taşıyor, bu silah havan gibi çalışıyor ve en ağır zırhları bile tereyağı gibi biçiyor ama her an havaya uçma tehlikeleri var. Phoenix ünitelerinin isimleri mitolojiden alınmış. Bu paralı asker tipleri çok güzel olmuş. Ayrıca artık her tarafın çeşitli power armorları var. Bu zırhlar Stracraft'taki Goliathlara benziyor. Ayrıca Crayven'ın Radar Terradyne ve Order'ın da yeni üniteleri var.

Genel Olarak Bakarsak

Eğer sizde Ground Control yoksa paketle beraber onu da almak zorundasınız çünkü, GC Dark Conspracy ana oyun olmadan çalışmıyor. Gc'ünüz orijinalse görev pakedinin üzerinde yazana göre Dark Consipiracy'i de bedava alabilirsiniz ama eğer korsansa bedava alamayacaksınız. Grafik detayı 1024x768'e kadar çıkıyor bir de 32bit render seçeneğini de açtığınız zaman harika oluyor, 800x600'de de grafik detayı çok iyi ama tabii öbür türlü bambaşka. 32bit renderı açınca makinanız oldukça yavaşlayabilir uyarmadı demeyin.

Müzikleri sizi oyunun havasına sokuyor ve grafikler ses efektleri ve müzikler birleşerek oyunun kendine has atmosferini oluşturuyor. Tabii kamera kontrolleri ile boğuşmadığımız, taktik ayarları rahat, yer kaplamayan arabirimden kolaylıkla yapabildiğimiz için oyunun konusundan, atmosferinden, ve taktik savaştan maksimum düzeyde tat alıyoruz, tabii ki taktik strateji türünü seviyorsanız. Tek sevmediğim yanı ise oyunun pakette çok zorlaştırılmış olması, çat diye dropshipler inip adamlarınızın arasına bir ordu bırakabiliyor! Ama sonuçta bu görev paketi yenilikler ve ilkinin kaldığı yerden devam eden senaryosu ile oldukça başarılı.

Ali Güngör



LEVEL KARNESİ

Grafikler
Ground Control ile aynı, 3D ve harika. Müthiş zoom özelliği devam ediyor.

Ses ve Müzik
Sizi hemen oyunun havasına sokuyor. Seslerin uzaklık hissi çok güzel verilmiş.

Oynanabilirlik
Mükemmel kamera kontrolleri ve kullanışlı, basit arabirim

Atmosfer
Sesler, müzikler, grafikler ve konusuyla harika bir atmosfer sağlanmış

LEVEL Notu %80

Taktik strateji severlerin GC ile birlikte alıp oynaması gereken bir oyun, en büyük eksisi çok zorlaştırılmış olması

Minimum: PentiumII 233, 32MB Ram, 400MB HDD, 4MB Ekran Kartı

Önerilen: PentiumIII 500, 128MB Ram, 400MB HDD, 8MB Ekran Kartı

Multiplayer: LAN, Internet ve Deathmatch tarzı drop-in game

Grafik Desteği: 1024x768 ve 32 bit







AMERICA no peace beyond line

...ve beyaz adam onlara hastalığı getirdi... İhanetle birlikte

Yapım/Dağıtım: Databecker **Tür: RTS** **Web: www.databecker.com**

Sadece bir kaç yüzyıl önce okullarda dünyadaki kıta sayısının üç olduğu öğretilirken, insanların derileri sadece sarı, beyaz ve siyahın tonlarına bulanırken çok uzak topraklarda, iki deniz ötede ayrı bir gezegen vardı. Yeşilin hükümdarlığını kurduğu bu topraklarda yaşayan insanlar yapaylıktan uzak, onurlu bir yaşam için yaşarlardı. Doğayla da birbirleriyle de kardeştiler. Barış tohumları yetiştirirler, huzur isterlerdi.

Sonra uzaklarda, batı sahilindeki ufuğa doğru su üzerinde giden bir şey belirdi. Bu, onların küçük kanolarından çok daha farklı ve görkemliydi. Mavi, beyaz, kırmızı bayrakları gökyüzünde rüzgarla dans ederken sanki basit ve kaçınılmaz bir sonun ıslığını çalıyordu.

Artık bu büyük adadaki tek renk kızıl olmayacaktı. Ve belki de hiç bir renk kızıl olmayacaktı.

Bize verdikleri hiç bir sözü tutmadılar.
Bir tanesi dışında.
Topraklarımızı alacaklarını söylediler.
Ve aldılar.

- Kızılderili Şefi Kırmızı Bulut

Colomb bir de bakmış ki...

Son zamanlardaki real-time strateji furyasına bu sefer daha karizmatik ve gerçekçi bir oyunla devam ediyoruz sevgili Level izleyicileri. Tarz olarak Age of Empires'a benzeyen oyunumuz yaklaşık 90 yıl süren Amerika'nın işgali ve sivil savaşlarını konu alıyor. Grafik ve ses konusunda ayrı bir tat yakalayan oyunun kesinlikle garip bir çekiciliği var ve benzerlerinden kesinlikle daha yüksek olan zorluğuna rağmen oyunu oynamaya devam edebiliyorsunuz.





Oyuna başladığınızda sizi epey güzel hazırlanmış ve konunun anlam ve önemini anlatan bir demo karşılayacak (bu güzel demoları her campaign'e başlarken ve onu bitirdiğinizde de izleyebilirsiniz). Oyuna geçtiğinizde ise seçebileceğiniz 4 tane ırk daha doğrusu insan topluluğu olduğunu göreceksiniz : Native American (kızılderililer), Mexican (şu geniş büyük şapkalılar), Outlaws (kanun kaçağı) ve U.S. (diğer bir deyişle birleşmiş eyaletler). Bunlardan Native American 8, diğerleri ise toplam 6'şar bölümlük campaignler. Size tavsiyem (aslında oyunun da tavsiyesi) bu campaign'leri size yazdığım sırayla oynamanız. Aksi takdirde zaten zor olan oyunun yapısını iyice kazıklaştırırsınız.

Aslına bakarsanız bu ırklar için en büyük ayrım görünüşleri ve çıkan efektler. Elbette her birinin farklı birlikleri, farklı avantaj ve dezavantajları var, ama yine de tüm binalar o kadar şirin renderlanmış ki ve askerlerinizin ve binalarınızın üzerine tıkladığınızda çıkardığı sesler o kadar gerçekçi ve atmosferik ki, sırf o ses ve görüntülere ulaşmak için oynuyorsunuz oyunu.

Her real time stratejide olduğu gibi burada da odun kesmeli altın çıkartmalı ve yiyecek bulmalısınız. Her ırkta iki tane bu işleri yapan biri kadın bir erkek birlik var. Bunlardan biri bina yapma/odun kesme/altın çıkarma/tarla oluşturma işlerinin bir kısmını yaparken diğeri de arta kalan işleri yapıyor (hangisinin ne yaptığı ise hangi campaign'de oynadığınıza göre değişiyor).

Ama unutmayın ki bunlar sizin tüm kaynaklarınızı oluşturan birlikler ve bunların sayısını düşürmemeye bakın. Oyunun ortalarından sonra yaklaşık olarak en az 6 tane kişiyi odun çıkarmaya, 2 kişiyi de altın madenine yollayın. Yiyecek için ilk bölümlerde 2 tarla ve 10 kişiyle idare edin, ama sonlara doğru çok birlik üretmeniz gerekebileceğinden 3 tarla/15 kişiye de çıkabilirsiniz, daha fazlasına da gerek duymuyorsunuz zaten. Yiyecek konusunda tek alternatifiniz tarlalar değil tabii ki, ortamda boş boş gezinen bizonların da (Tatonka! Tatonka! (hatırlayanınız var mı?)) yahnisini yapabilirsiniz. Yalnız onların avlayıp pişirme işini bazı atıcılarınız yapıyor (kızılderililerde normal okçular mesela). Bunların haricinde her ırkın menzilli ve menzilsiz birlikleri var, eğer atlı birlikler yetiştirmek istiyorsanız, ya ortamda gezinen tek tük vahşi atları alıp ahıra götürecksiniz (ki zaten atı almak için atın üzerine çıkmanız gerek ve o zaman da ahıra gerek kalmıyor) ya da ahırda 150 yiyeceğe karşı yetiştireceksiniz. Eğer tüfekli birlikler yapmak istiyorsanız bunun için haritanın belli yerlerinde olan Warehouse'ları (depo) bulup yük taşıyan birliğinizle oradaki tüfekleri merkezinize götürmeniz lazım.

...kabile reisinin çadırının üstünde...

Diğr RTS'lerden farklı olarak her birliğinizin HP ve büyü gücünün yanında bir de moral puanı var. Bu da hangi durumlarda nasıl davranacağını belirleyen bir kriter, ama açıkçası oyun üzerinde bariz bir etkisi yok, o kadar









sallamasanız da olur. Oyunun ilerleyen campaign'lerinde göreceksiniz ki (diğer ırklarda yani) birlikleriniz daha güçlü ama daha pahalı bir hale gelecek. U.S.'lerde bir top yapabilmekle, kızılderililerde bir okçu yapmak arasındaki fark nerdeyse Level'la en yakın rakibi arasındaki fark kadar, düşünün yani. Ama bu o kadar sorun olmuyor çünkü çok sayıda okçu her zaman bir toptan iyidir (kaldı ki kızılderililerin tuzak çukurlarını doğru yerlere çok sayıda yerleştirirseniz (ki son bölümlerde yapabilmeye başlayacaksınız) toplardan korkmanıza hiç gerek kalmayabilir (her zaman bir iki kızılderili hatunu hazırda bulundurun ama, yenileri yapmak için). Onun haricinde bazı birlikler de (ki bunlar basit birlikler değil) çok gerekli değiller. Yine kızılderililerden bahsedersek, tüm tüfekli birlikler ve büyücü bence hiç de şart değil. Tüfek zaten üretilemediği için zahmetli ve sınırlı bir olay, büyücü ise öyle aman aman etkili değil (yine de bir bölüm de zorunlu olarak kullacaksınız). Sonuç itibariyle kızılderili campaign'inde size verebileceğim en büyük tavsiye, ateş okçularından bolca yapmanız ve mümkün olduğu kadar ata bindirmeniz, yanına bir kaç tane de yerden mızrakçı verdiniz mi, dağıtamayacakları ordu yok (eğer şu olan bir haritada oynuyorsunuz iki-üç tane kano yapın inanılmaz faydasını göreceksiniz).



...ara başlık atalım yazıyor – YİM

Gelelim oyunun zorluk konusundaki bir kaç ufak ayrıntısına. Size şu kadarını söyleyeyim bu oyun gerçekten ZOR! Herhalde size "zorluk ayarlarında normal üstünde sadece "zor", altında ise "kolay" ve "çok kolay" var" ve "tutorial bölümlerinden bazılarını bitirmeyebilirsiniz bile" desem herhalde biraz fikriniz olur. Ben oyunu normal oynadım ve bazı bölümlerde epey baştan oynamak zorunda kaldım. Tabii zamanla ne yapmamız gerektiğini de öğrendik (bu konudaki en basit tavsiye oyunun başında olabildiğince hızlı bir şekilde odun ve yiyecek rezervinizi arttıracak alt yapıyı oluşturmak, herşeyden önce bunu yapın (tarla ve balta upgrade'lerini de unutmayın). Sonuçta bir çok kişinin canını sıkacak ama atmosferinden de ödün vermeyecek bölümler olacaktır. Eminim ki hiç biriniz zorluk seviyesini düşürüp oynama hatasını yapmayacaktır. Oyun Tanrıları'nın gözünde hiç bir şekilde o oyunu bitirdiğiniz sayılmaz yoksa, bilmem anlatabildim mi?

America kimi zaman bir kızılderili-kovboy oyununa dönse de sonuçta size yaratmak istediği tadı verecek kadar başarılı bir oyun. Müzikleri ve aradaki demoları ise oyunun bütünlüğünü tamamlıyor ve ortaya "güzel" denebilecek yaman ve zevkli bir oyun çıkıyor. Her ne kadar kimi zamanlar sanki hiç haritanın değişmediğini düşünseniz de (biraz daha farklı haritalar yapabilirlerdi) ve birlikler gözünüze küçük ve bazıları da birbirinin aynı gibi gözükse de, yine de bunlar oyunun atmosferini herhangi bir şekilde baltalamıyor. Bölüm içerisinde yapmanız gereken görevlerin bir anda tamamen değişebildiği gibi süpriz özelliklerin de olduğu oyun bence denemeye değerler listesine rahatlıkla girer.

Gökhan&Batu

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Binalar güzel renderlanmış, demoları ise epey güzel ve etkileyici. Genel olarak fena değil.

Ses ve Müzik
Müzikleri çok iyi. Binaklara ve birliklere tıkladığınızda çıkan efektler de süper yapılmış.

Oynanabilirlik
Oyunun oynanabilirliği hiç zor değil (zaten bir RTS'nin zor bir kontrolü olması beklenemez)

Atmosfer
İstenen tat yakalanmış, barış çubuklarının dumanında top seslerinin yok olduğu kızıl mı kızıl bir oyun.

LEVEL Notu %78

Genel hatlarıyla bariz bir kusuru olmamasına ve bazı bakımlardan da epey güzel.

Minimum: Pentium 266, 64 MB bellek, 350 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom, 2 Mb ekran kartı

Önerilen: Pentium 300, 128 MB bellek, 650 MB sabit disk, 24 hızlı CDRom, 16 Mb 3D ekran kartı

Multiplayer: 8 kişi TCP/IP

Grafik Desteği: 1024 X 768

SUPER 1 KARTING

Araç küçüldükçe kullanım kolaylaşmıyormuş

Yapım: Midas | Dağıtım: Midas Entertainment | Türkiye Distribütörü: Alsan Interactive | Tür: Araba Yarışı | Bilgi için: www.midas.com

- Sinan, bu ay bana yarış oyunu vermeyeceksin değil mi?
- Hah Onur, sen mi geldin?
- Sinan, senin bu Onur diyişini hiç beğenmedim ben.
- Sana şu oyunları teslim edeyim...
- Sinan aylardır araba yarışı oynuyorum. Ne kadar değişik yarış türü varsa elimden geçti. Bu ay almayayım ne dersin? Biraz değişikliğe ihtiyacım var benim de.
- Şunu, şunu bi de şunu al bakalım.
- Sinan ama bunlar ne? Yine 3 tane yarış oyunu mu? Sinan bu ne? Karting oyunu da mı varmış?!?

"Geçen gün arkadaşla Eminönü 'ne gidiyoruz. Unkapanı köprüsünde bir 280'e vurmuşum kadranı ki sorma. Balıkçıların oltaları toplandı rüzgarımdan. Bu Subaru'ları da çok şekılsiz yapıyorlar canım. Olmaz ki ama. Mesela geçen gün bindiğim Camaro'nun bir far dizaynı var ki sorma...", şeklindeki muhabbetlerimi duyan arkadaşlarım artık beni hiç yadırgamayıp "Tabi Onur, haklısın Onur!" gibi sözlerle geçiştirmeye başladılar. Evet arkadaşlar, özellikle dergideki yazılarımı dikkatle takip eden arkadaşlar için bu ay yine 3 adet yarış oyunu ile karşınızdayım.

Bu ay ilk defa bir karting oyunu oynuyorum. Hani şu ehliyeti olmayanların şehir merkezine yakın yerlerde binebileceği, minicik motorlu, dört tekerlekli araçlar var ya, işte onlar. Her tür tekerlek üzerinde gittikten sonra karting pistine de çıkmasam olmayacaktı.

Kart'ın ne kadar ayrıntısı olabilir ki?!

Orijinal kutudan Türkçe olmayan bir kitapçık ve CD çıkıyor. Kurulumdan sonra giriş demosu ile karşılaşmadan ön menüye giriliyor. Arcade veya simulation ismindeki iki moddan birini seçip ana menüye giriyorsunuz. Simulation Mode, diğerine göre daha ayrıntılı. Örneğin kartınızda ince değişiklikler yapabilir, şampiyonlara katılabilirsiniz. Arcade Mode ise daha çok çabucak oyuna girip birileri ile yarışabilmek için kullanılıyor. Simulation Mode'da kartınızda ince değişiklikler yapabileceğinizi söyledim. Fakat inceliğin ayarı biraz fazla kaçmış. Bir çoğumuzun araba yarışlarındaki ince ayarlardan bile uzak durduğunu düşünürsek bir karting aracının motoru, şasesi veya lastikleriyle ilgili ayarlara dokunmayacağına emin olabiliriz.



Oyun orjinal şampiyonaya uygun yapılmış. Yani öğrendiğim kadarı ile karting yarışları 3 sınıf üzerinden değerlendiriliyor. Bu sınıfların özellikleri kartınızın donanımını etkiliyor. Simulation Mode'da bu şampiyonlardan istediğine katılıp 10 parkurda yarışabilirsiniz. Oyun içinde hava şartları, hasar alma gibi bildik şeylerin dışında karting yarışlarına özel aksiyonlar da var. Örneğim motor aşırı ısınınca onu belli bir biçimde havalandırmanız gerekiyor. Karting araçları çalıştıktan sonra sürekli sabit bir hızda gidiyor bu yüzden frenleri çok iyi kullanmak gerekiyor. Hava şartlarına ve pistin özelliğine göre lastik seçimi araba yarışlarından daha önemli. Emin olun kart kullanmak araba kullanmaktan daha zor.



Varmış...

Ayarlarla ilgili menüden kontroller ve kartınızla ilgili ayarların dışında grafik ve seslerle ilgili ayarları da yapabiliyorsunuz. Super 1 Karting yüksek çözünürlüklerde orta düzeyin üstünde grafiklere sahip. Araçların modellemesi güzel yapılmış. Sadece iki adet kamera açısı olması ve grafik motorundaki bazı eksiklikler dışında fena değil. Bu eksikliklerde hasar efektlerinin yeterli olmaması ve sürücünün vücudunun yüzde yetmişbeşi gözükmesine rağmen sadece el animasyonlarına sahip olması gibi. Müzikler audio formatında. Ses efektleri ise çok özenli değil. Ama zaten motor çok gürültülü bir şekilde bağırıyor ve bunu da daha iyi yapamazlardı.

Sekiz kişiye kadar destekli multiplayer modu denemeye değer. Oyun genel olarak profesyonelce hazırlanmış. Yer yer ayrıntıya oldukça fazla girilmiş. Fakat biraz daha kullanıcıya yönelik bir arabirim ve kullanım kolaylığı sağlanabilirdi. O da bir daha ki oyuna. En kısa zamanda denemek



istiyorum. Ama Karting'in Eminönü'nde gitmekten zor olduğu kesin.

Onur Bayram

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Piyasadaki birçok oyundan iyi modellemeler ve kaplamalar kullanılmış. Göze hitap ediyor.

Ses ve Müzik
Müzikler audio formatında ve hareketli yarış müziğinden öte değil. Ses efektleri çok başarılı değil.

Oynanabilirlik
Kartları kullanmak zor. Rakipler de çok kolay değiller. İnce ayarlara girip kaybolmazsanız eğlenebilirsiniz.

Atmosfer
Maximum 50 mph basan aletlerle yere 5 cm yakınlıkta gitmek. Ve de hiçbir güvenceniz olmadan.

LEVEL Notu %73

İyi bir karting simülasyonu, bu kadar çok araba yarışından sıkılmışken değişiklik olabilir. Hele ortada çok da karting yarışı yokken.

Min: PII 233, 64MB RAM, 16MB 3D kart

Önerilen: PIII 350, 128MB RAM, 32MB 3D kart

Multi: 8 kişiye kadar, network ve modem

Extra: Force Feedback & Direksiyon

BUGS BUNNY & TAZ TIMEBUSTERS

Looney Tunes karakterleri PC alemine baskın yapıyor...

Yapım: Artificial Mind+Movement **Dağıtım:** Infogrames **Tür:** Arcade **Bilgi için:** www.infogrames.com

Looney Tunes çizgi filmlerine gerçekten bayılırdım, o kadar renkli ve eğlenceliydiler ki insana tüm dertlerini unuttururlardı (en azından beni bir hayli rahatlatırlardı). Yanılmıyorsam artık oynatılmıyor. Ancak televizyon kanallarının birinin kafasına eserse boşluk doldurmak için araya birkaç tanesi sıkıştırılıveriyor (acı ama gerçek). Neyse ki Bugs Bunny & Taz Timebusters sayesinde Looney Tunes karakterlerini televizyonda olmasa bile ekranlarımızda görebileceğiz. Aslında Timebusters bir devam oyunu sayılabilir. Bugs



Bunny Lost in Time yeterince tutmuş olsa gerek ki Infogrames böyle bir oyun yapma ihtiyacını duymuş.

Ördek Daffy yine ortalığı karıştırıyor...

Ördek Daffy, 'Jet Age Pest Control' firması adına böceksavarlık görevini icra ederken, sakarlığı sayesinde Granny'nin (şu moruk var ya) zaman düzenleyicisini bozar ve aletin güç kaynağı olan çok değerli bir taşla birlikte zaman içinde kaybolur. Bu taşı geri getirip zamanı tekrar düzene sokma görevi de Bugs Bunny ile Tazmanya Canavarı'na yani size verilir. Bugs her ne kadar 'ben yalnız çalışırım' dese de Granny ona bu işin üstesinden ancak ekip çalışması ile gelinebileceğini anlatır. Ve macera başlar! Zaman taşını bulmak için dört farklı zaman diliminde mücadele etmeniz gerekiyor; Aztek Dönemi, Viking Dönemi, Arap Geceleri ve Transilvanya. Herhalde temaları duyduktan sonra ne tip düşmanlarla karşılaşacağınızı tahmin edebiliyorsunuzdur. Looney Tunes karakterlerinden Yosemite Sam, Elmer Fudd, Babba Chop ve Count Bloodcount da size engel olmak için ellerinden geleni yapacaklar.

Oyunu ilkiyle karşılaştırınca gözümüze çarpan ilk şey Taz'ın oyuna eklenmiş olsa. Aslında bu önemli bir adım; çünkü Taz'ın eklenmesiyle hem Bugs Bunny'e bir arkadaş çıkıyor, hem de oyuna kooperatif mod gelmiş oluyor. Bu mod sayesinde iki kişi tek klavyeden ve aynı ekrandan oyunu oynayabiliyor. Karakterlerden biri kamera açısının dışına çıktığı zaman diğeri onu rahatlıkla yanına çağırabiliyor. Tabii yine oyunu tek başınıza oynamanız mümkün; yalnız iki karakteri birden idare etmek durumundasınız. Single-player oynarken tek bir tuşla karakterler arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Eğer karakterler birbirlerinden çok uzaksa, biri 'büyülü aynayı' kullanıyor ve diğeri de gökten zembille inermişcesine yanına düşüyor. Düşmanlar hangi karekteriniz yakınsa ilk ona saldırıyor, görüş açısı dışında olan karaktere saldıramıyor. Anlayacağınız olay tam bir ekip çalışması. Bugs Bunny bulmacaları çözüyor, kapıları açıyor ve Taz ise hortum gibi dönmesiyle düşmanların icabına bakıyor.

Kimse bu ikiliyi durduramaz!

Oyun Granwich'de (Greenwich+Granny) başlıyor. Kahramanlarımız öncelikle zaman düzenleyicisinin etrafa dağılan parçalarından onunu toplamak zorunda; yoksa ilk zaman dilimi olan Aztek Dönemi'ne geçiş yapamazlar. Aslında Granwich tamamıyla kontrollere alışmanız için tasarlanmış bir bölüm. Kontroller, yine Artificial Mind+Movement'ın bir oyunu olan Grinch'inkilere çok benziyor; yani yine mouse yok ve yine aynı saçma sapan kamera açılarına mahkumuz. Neyse ki burada oynanabilirlik çok daha renkli ve eğlenceli ki durum biraz olsun kurtarılmış. Her zaman dilimi birçok alt görevden, spor karşılaşmasından ve oyun sonu canavarlarından oluşuyor. Örneğin Aztekli delikanlılarla halı saha maçı bile yapıyorsunuz.

Kafalarının üzerinden zıplayıp popolarına bir tekme savurmak (Bugs Bunny) veya biçerdöver gibi eserek tozlarını attırmak (Taz) düşmanlarınızı alt etmenin sadece iki yolu. Kahramanlarımızın başka özellikleri de var. Örneğin Bugs Bunny yüksek bir yerden düşerken kulaklarını bir helikopter gibi açarak yere yumuşak bir iniş yapabiliyor ve tünel kazarak yerin altından ilerleyebiliyor. Taz ise suratını acayip şekillere sokarak düşmanlarını korkutabiliyor (tabii sadece küçük olanları) ve sakız balonlarına takılarak uçabiliyor. Daha bunlar gibi birçok detayı siz de keşfedebilirsiniz.

Teknik aksam...

Oyunun sınıfta kaldığı tek nokta günümüz teknolojisine göre ilkel sayılabilecek grafikleri ve kontrolü zora sokan kamera açıları (bir de Bugs Bunny'nin bıyıkları felaket). Yine de grafiklerin Grinch'den çok daha iyi olduğunu söyleyebilirim. Ara demolar da gayet eğlenceli. Müzikler bulunduğunuz zaman dilimine göre değişiyor ve karakterler orijinal sesleriyle konuşuyor. Büyüklerin birkaç saatte bunalabileceği ama küçüklerin uzun süre başından kalkamayacağı bir oyun.

Güven Çatak

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Grafiklere ve kamera açılarına biraz daha özenilseydi bu oyun çok daha iyi olabilirdi.

Ses ve Müzik
Müzikler zaman dilimlerine göre değişiyor; örneğin Arap Geceleri'nde oryantal bir kıvama geliyor.

Oynanabilirlik
Kamera açıları ve mouse kullanılmaması da işinizi biraz daha zorlaştırıyor. Menüler çok renkli.

Atmosfer
Ara demolar ve renkli karakterler sayesinde kendinizi zaman zaman bir Looney Tunes çizgi filminde hissedebiliyorsunuz.

LEVEL Notu %75

Looney Tunes hayranlarına şiddetle tavsiye edebilir. Bugs Bunny ve Taz ilk defa Timebusters'da birlikteler.

Minimum: Pentium 233, 32 MB bellek, 4 MB ekran kartı, DirectX 7.0a

Önerilen: Pentium-II 266, 64 MB bellek, OpenGL uyumlu 8 MB ekran kartı

Multiplayer: 2 kişi (aynı ekranda)

Grafik Desteği: Maksimum 1024x768 ve 16 bit renk derinliği

THE GRINCH

Keşke Grinch yerine Jim Carrey sanal aleme adım atsaymış...

Yapım: Artificial Mind+Movement **Dağıtım: Konami** **Tür: Aksiyon** **Bilgi için: www.konami.com**



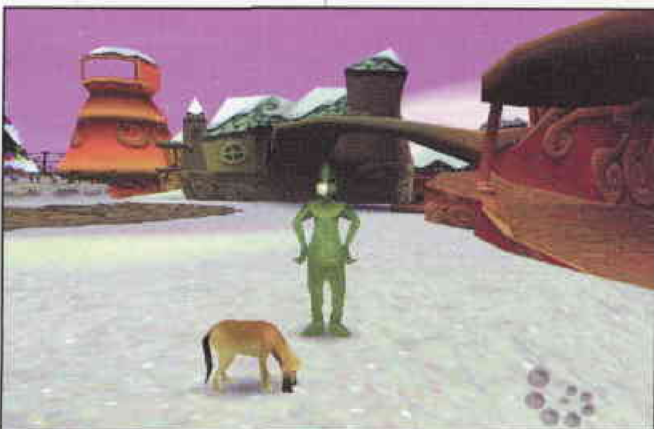


Şüphesiz Noel haftası yılın en güzel günleridir. Herkes büyük bir heyecanla yeni yılı kutlamaya hazırlanır. Hediyeler alınır, çam ağaçları özenle süslenir ve hep birden ağızdan mutluluk şarkıları söylenir. Kulağa hoş geliyor, değil mi? Bence değil! Ve böyle düşünen yalnız ben değilim; Amerika'nın popüler yazarlarından Dr. Seuss'un yarattığı Grinch karakteri de benim gibi düşünüyor. Rengarenk kıyafetler giyen ve hepbir ağızdan mızmız yeni yıl şarkıları söyleyen korolara kim gıcık olmaz ki? Aslında Grinch için bir anti-noel baba denilebilir; insanlara karşı hiçbir art niyeti yok. Sadece yeni yıl için yapılan bunca maskaralık onu deli ediyor!

Bayılırım hediyelere!

Bu üçüncü şahıs aksiyonda (ve sözde adventure'da) oyuncular, kötü yürekli Grinch'in rolünü üstleniyor. Grinch'in tek bir amacı var; o da karla kaplı sevimli Whoville kasabasında yeni yıl kutlamalarının yapılmasını engellemek. Peki, Grinch bu işi nasıl mı yapıyor? Öncelikle gelen hediyelerin üzerinde tepinerek onları bir güzel tarumar ediyor, sonra kasabaya gelen mektupları karıştırıyor, kötü kokan nefesiyle (sarımsak+pastırma) küçük çocukları kaçırıyor, evlerin camlarına çürük yumurta atıyor, kardan adamları bozuyor, valinin posterlerine bıyık yapıyor, kasabanın saatini ileriye alıyor ve önemlisi de Whoville'in mutluluk içindeki düzenini bozacak alet edavatlar icat ediyor (yürü be!). Rotten Egg Launcher (Çürük Yumurta Atıcı), Smite Shooter (Çamur Sıçratıcı) ve Grinch Copter bu cihazlardan bazıları.

Bu 'yaramazlık' oyuncakları yapabilmek için oyundaki dört büyük bölümü (Whoville Merkezi, Who Ormanı, Who Çöplüğü ve Who Gölü) arşınlayarak cihazların planlarını bulmalısınız (bulmaca olayı). Daha sonra Crumpıt dağındaki üssünüze geri dönerek planları bilgisayarınıza yüklemelisiniz. Tabii bu göründüğü kadar kolay değil; çünkü bir planı meydana getiren parçalar farklı bölümlerde yer alabiliyor.



Planları bulmak dışındaki görevlerinizi akıl defterinizden öğrenebilirsiniz.

İnsanın en sadık dostu...

Tüm bu zorlu görevlerde sadık dostunuz Max sizi yalnız bırakmıyor; sıkıştığınız zaman bir ıslık çalmanız yeterli. Köpeğiniz Max giremediğiniz yerlere girebilir, terliklerinizi getirebilir, platformların üstüne çıkarak mekanizmaları çalıştırabilir ve buna benzer birçok getir-götür işinin üstesinden gelebilir. Grinch'in hareketleri, aşağı yukarı her 3D aksiyon konsol oyunu için standartlaşmış durumda; yani adamımız koşuyor, atlıyor, tırmanıyor, parmak üzerinde yürüyor, ateş ediyor ve poposuyla ezme yapıyor (tamam, bunu sadece Grinch yapıyor). Oynanabilirlik şirin gözükebilir ama bence kesinlikle PC'ye göre değil; mouse kullanılmaması işleri biraz yokuşa sürüyor.

Başlangıçta gözünüze ilk takılacak şey oyunun grafikleri olacak. Tamam, grafikler oyunun PlayStation versiyonundakilerden daha güzel gözüküyor ama bu kesinlikle iyi oldukları anlamına gelmiyor. Grafikler temiz birkaç yıllık; karakterler uyduruk duruyor ve çevrede herhangi bir detaya rastlamanız imkansız gibi bir şey. Renk paleti çok renkten oluşmasa bile oyuna o çizgi filmimsi havayı vermeyi başarmış. Değişen kamera açıları da çoğu zaman görüşünüzü engellese de oyuna hafiften bir sinematik hava katıyor. Uzun lafın kısası noel ile derin bir bağınız yoksa bu oyunun yanından bile geçmeyin.

Güven Çatak

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Grafikler birkaç yıl öncesinin oyunlarını hatırlatıyor. Tabii oyunun PS versiyonundan uyarlandığını da söylemek lazım.

Ses ve Müzik
Müzikler gerçekten güzel; uyuz noel şarkılarından bir derleme yapılmış. Ses efektleri üzerinde konuşmak biraz zor.

Oynanabilirlik
Oynanabilirlik PS versiyonu için iyi olabilir ama bu formül PC için işlemiyor. Kesinlikle gamepad ile oynanması gerek.

Atmosfer
256 renk ile ancak donuk bir atmosfer yaratılabilir.

LEVEL Notu %55

Grinch sinemada iyi bir gişe yapmış olabilir ama PC aleminde 'çerez oyun' dediğimiz kategoriye girmeye mahkum gözüküyor.

Minimum: Pentium 166, 32 MB bellek, 185MB HDD

Önerilen: Pentium-II 400, 64 MB bellek, 3D hızlandırıcı

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Maksimum 1024x768 ve 16 bit renk derinliği

BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR

Hayır, bırakın beni! İstemiyorum! Bana bunu yapamazsınız...

Yapım/Dağıtım: Blue Byte Software **Tür: Sıra Tabanlı Strateji (STS)** **Bilgi İçin: www.bluebyte.com**

Eski zamanlardan kalma ünlü "Çin Işkenceleri" vardır. Bilirsiniz işte, arada sırada biri bir tanesini duyar okulda bütün arkadaşlarına söyler herkesin içi ürperir. Battle Isle: Andosia War bu ışkencelerden biri olmalı. Sevmediğiniz bi arkadaşınız varsa "Aman abi sen Level okumuyodun di mi? Bak bu oyunu al çok güzel oyun manyak oyun sabahlara kadar oynarsın!!" diyip bütün hıncınızı bir kerede çıkartabilirsiniz. Mesela ben Cem'e vermeyi düşünüyorum. Daha girişten oyunu neden bu kadar kötülediğimi merak ediyorsunuz sanırım. Aşağıdaki yazıyı okuyunca çok eğleneceğiniz kesin.

Battle Isle serisini önceden oynamış olanlar bilirler. Oyun bir turn-based strateji serisi. Önceki oyunlardan zamanında ödül almış olanlar bile var. Fakat sıra serinin son oyunu Andosia War'a gelince biraz duraksamak gerekiyor. Öncelikle oyunu ilk elime aldığımda kapağında turn-based ve real-time strateji kavramlarını 3D olarak birleştirdiği yazıyordu. 3D kısmı çok anormal gelmedi hatta beni bir derece sevindirdi. Çünkü strateji oyunların 3D'ye dönmesi başta kötü gibi gözükse de çeşitlilik arttıkça eksikler eninde sonunda kapanacak. Fakat bu iki kavram nasıl birleştirilir yahu? FRP'de artık combat'lar real-time demek gibi bişiy. Meraktan hemen oyunu kurdum.



Avukatımı istiyorum

Oyunun konusunu anlayacak kadar vaktim olmadı. Zaten açıkçası o kadar oynamaya nefesim yetmedi. Ya uykum geldi, ya başım ağrıdı. Sonuçta oyuna yeterli vakit ayıramadım. Fakat bir süre oynadıktan sonra anladımki oyuna ayrılacak yeterli vakit normal bir oyunun yaklaşık kırkbeş(45) katına denk geliyor. Bu durumda size konuyu okuduğum bir yerden özetleyeceğim. Battle Isle önceki oyunlar da da kullanılmış bir mekan. Yeni çağın 345. yılında büyük savaşlar geride kalmış ve orataya yeni bir tarikat çıkmıştır. Haris'in çocukları adlı tarikat Andosia adlı kimyasal ve zararlı bir maddeyi üretebilmektedir. Bu madde bi tarikatın insanlarına gizli güçler ekleyebilmektedir. Bu şekilde dunyayı ele geçirmeye çalışan tarikata karşı çıkışın öyküsü oyunun konusunu oluşturuyor.

Oyun real-time ile turn based'ı birleştiriyor demiştim. Bunu nasıl olduğunu oynadığım tutorial bölümünde acı bir şekilde anladım. Kaynak toplama ve bina yapımları real-time, combatlar turn,based işliyor. Action pointler birimlerin ilerlemesini ve saldırmasını sağlıyor. Fakat bu sırada bir yandan sürekli kaynak toplanıyor ve bina yapılıyor. Bu denge herkese eşit turn süresinin verilmesi ile sağlanmış. Yani siz turn'ünüzü erken bitirirseniz sizin zararınıza oluyor. Bunun sıkıcı taraflarından biri kendi turn'ünüzüde yaşanırken diğeri de karşı tarafı beklerken yaşanıyor. Bilgisayarın düşünme ve oynama süresi ile sıkıntıdan pörtleyeceğiniz dakikalar sizi bekliyor. Tam real-time olmayan kısımları olmasına rağmen, tam turn-based bir oyun da değil.



Sizi mahkemeye vereceğim

3D motorun getirisi görsel güzellik. Yani ünitelerin ve binaların ayrıntılarını görebilmek, etrafın görsel açıdan güzelliklerini görebilmek iyi birşey. Fakat her zaman karşımıza çıkan "kamera açısı" sorunu burada ayrı bir oyun konusu olacak şekilde bizi karşılıyor. Tutorial bölümünün ilk bilmemkaç dakikası sizin oyunu atmanız için yeterli oluyor çünkü aşırı derecede komplex kullanım sizi olabildiğince bayıyor. Daha sonra gelen arabirim kullanımı ve birim yönetimi ile combatlar zaten dayananlar için vurucu darbe. Oyuna geçmek isteyen var mı?

Multiplayer modunun da olduğu söylenen oyun serisinin yüz karası gibi gözüküyor. Daha öncekilerden sonra karanlık bir döneme girdiği açıkça belli olan serinin eski haline dönebileceği konusunda kuşkularım var. En azından arabirim ve grafik motorundaki hataları çözmeli. Bir de oynanıştaki real-time, turn-based şeklindeki saçmalıktan bir şekilde vazgeçmeleri ya da daha uygun ve bir şekilde dizayn etmeleri gerekiyor. Bakın biz de önümüzdeki ay yeni versionumuzu çıkarıyoruz ama hiç böyle şeyler yapıyor muyuz? Önümüzdeki ay yeni jenerasyon LEVEL'da görüşmek üzere.



LEVEL KARNESİ

Grafikler
Kalite açısından iyi bir 3D motor kullanılmış. Modellemeler ve animasyonlar açısından doyurucu.

Ses ve Müzik
Müzik için bu kadar uğraşacaklarına biraz daha uygun bir arabirim kullanabilirlerdi. Ses efektleri ise orta seviyeli.

Oynanabilirlik
Bu kadar uzun alışma süresi, oynama süresi ve gereksiz kaybedilen vakit hiçbir oyunda oynanabilirlik denen şeyden bırakmaz.

Atmosfer
Ortam güzel çizilmiş ve göz dolduruyor. Birini oynarken izlerseniz atmosferin güzel oluğunu düşünebilirsiniz.

LEVEL Notu %35

Kısacası real-time ile turn-based türünü karıştırma çalışmaları başarılı olmamış. Bu oyun hakkında ise söylenebilecek tek şey zaman kaybından başka bir şey olmadığı.

Minimum: PII 300, 64MB RAM, 3D ekran kartı

Önerilen: PIII 350, 128MB RAM, 3D ekran kartı

Multiplayer: (Ne gerek)Var(sa)

Extra: Yok

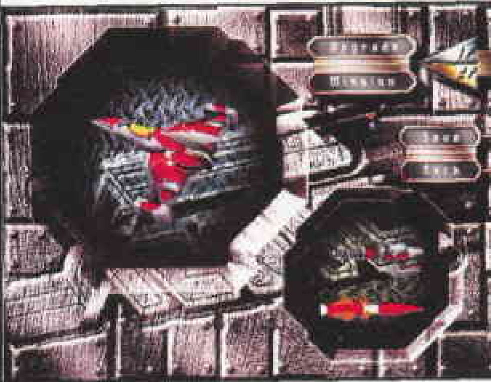
KISA KISA

Cem, hayat öyküsünü geçen ay kaldığı yerden anlatmaya inatla devam ediyor... (Bu ay valla son-Cem)

XENIC

Firma: Midas
Tür: Shoot'em-up
Puan: 51

Sonraki aylar boyunca sokağa çıkmayı ret ettim. Garip bir güç beni hep sevdiğim kadınla karşılaştırıyor sonra da acımasızca ayırıyordu. Kendimi odama kapattım. Evimden çıkmadığım sürece hayatımın kadınını, unutmadığım aşkımı da bir daha göremeyecektim ve gözden ırak olan gönülden de ırak olacak, bu acı veren aşkı sonsuza kadar unutacaktım. Bir ara rahmetli babam benimle erkek erkeğe konuşmak ve problemimi anlamaya çalışmak istedi ama ona cevabımı kesin bir dille verdim. "Bu, bir erkeğin ancak kendi kendine çözebileceği ve kendi içinde halledebileceği bir problem. Ama bir şey yapmak istiyorsanız bana bir Atari alın. Canım çok sıkılıyor..."



İki gün sora Atari 2600 oyun konsolum elimdeydi. İlk oyunlarım arasında, dönemin ünlü oyunlarından, bugün bile adı hatırlanan Pole Position vardı. Bir yarış oyunu olan Pole Position'da arabalar sadece arkalarından görünen iki kalın çizgi şeklindeydi. Ve biz onların sağından solundan geçmeye çalışıyorduk...

Bir ay kadar bu oyunla oynadıktan sonra fena halde bunaltı vermeye başlamıştı. Kendimi kızgın kumlardan, kor küllere atılyormuş gibi hissediyordum. Ziyaretime gelen arkadaşlarım çarşıda yeni bir videocu dükkanı açıldığını ve pek çok yeni Atari oyunu da bulunduğunu haber veriyorlardı. Hatta Xenic isimli bir uzay savaşı oyunundan ısrarla bahsediyorlar, o oyunu mutlaka alıp oynanmam gerektiğini söylüyorlardı. Benim için de sokağa çıkıp Xenic'i alarak oynamak isteği daha ağır basıyordu. Evet, galiba yenmiştim. Kalbimde kor bir ateş gibi içten içe yanmaya devam eden aşkın külleri yavaş yavaş sönmeye yüz tutuyordu.

Her ihtimale karşı tedbiri kıyafet giyinip, yeni açılan videocu'ya uğrama kararı aldım. Dikkatli adımlarla ve prensesime yeniden rastlayıp aşkımın depreşmesine engel olmaya çalışmak için gözlerimi yerden ayırmadan videocuya girip, "ben Xenic istiyorum" dedim. Ancak "tabi yavrum" diyen sesi tanır gibiydim. Başımı yukarı kaldırdım, bu Necati Bey'in karısıydı. Sonraları Annemin misafirliklerindeki dedikodulardan duyduğum kadarı ile Fabrikatör Necati Bey'in işleri kötü gitmeye başlamış ve karısı da kocasına yardımcı olup evin masraflarını çıkarmak için mahallede bir videocu dükkanı açmıştı. Ama işin trajik yanı, annesinin yanında oturup acı ve kin dolu yeşil gözleri ile bana bakan prensesimi görmüş olmamdı. Tam unutmaya başlamışken her şey mahvolmuştu.

İyice açık kahve olmuş kumral saçları omuzlarının altında kesilmişti. İnce kaşlarının altındaki gözleri bana sitem dolu ve ruhunda çektiği acıları anlatmak istermiş gibi bakıyordu. Koşar adımlarla o dükkandan çıkarak eve kendimi nasıl attığımı bilmiyorum ama ilk işim Atari'mi pencereden fırlatarak parçalamak olmuştu. Gerçi komşumuzun arabasının üzerine düştüğü için babamdan sıkı bir azar işitmiştim ama kader işte...

WAR DRONES

Firma: Midas
Tür: Shoot'em-up
Puan: 54

Prensesimi unutma çabam başarısızlıkla sonuçlanmıştı. Ama işleri iyice kötüleşen Necati Bey pılını pırtısını toplayıp memleketinde babasından kalan arazisinde yaşamaya gidince prensesim de artık göremeyeceğim kadar uzaklaşmıştı.

Gel gelelim bilgisayar oyunu olmadan duramıyordum. Ancak Atari'mi pencereden atmıştım. Ben de anaokulunu bitirdiğim yaz, ilkokula başlamadan önce kendimi atari salonlarına, oyun merkezlerine vurdum. O oyun senin bu oyun benim, gece gündüz atari salonlarından çıkmaz olmuştum. En beğendiğim oyunlardan biri ise War Drones isimli, uçaklı savaşlı bir oyundu.



Bu sırada, Atari salonuna devamlı gelen bir arkadaşın beraberinde getirdiği küçük kız kardeşinin ilgisinin üzerimde yoğunlaştığını hissetmeye başladım. Adı Mualla olan bu güzel her fırsatta bana muhabbet koymaya çalışıyor, aramızda bir samimiyet cereyan etmesi için çaba harcıyor gibiydi. Ancak, belki de Mualla'nın davetkar tacizlerine dayanamamaktan belki de beni terk edip uzaklara giden ve hiç aramayan prensesimi tamamen unutmak istememden ötürü Mualla'ya karşılık vermeye başladım.

Bir gün, masumca bana doğru yaklaşıp, War Drones'un nasıl oynandığını sorması aramızdaki elektriklenmenin doruk noktasına ulaşmasına yol açtı. Ona Joystick'i nasıl tutacağını gösterirken, sağa sola nasıl kaçacağını anlatırken ellerini avuçlarımın arasına almam sonucunda ellerimizden yayılan kıvılcımlar patlamaya hazır sıvı bir yakıt gibi bütün vücudumuzu kaplamış olan ihtiras ve şehvet sızıntısını alevlere vermişti.

Arzu dolu, alev alev yanan bedenlerimiz hasrete daha fazla dayanamadı ve kendimizi Atari salonundan hemen dışarı atıp en yakın dondurmacıya gidip birer külah dondurma almamıza neden oldu. Mualla ona dondurma ısmarladığım için beni yanağımdan ıslak ve şekerli dudakları ile yapışkan yapışkan öperken bir kaç metre ötemizden geçen, Necati Bey'in karısı değil ama annesinin eline yapışmış şekilde sokakta yürüyen kalbimin prensesi de yine o unutamadığım nefret ve acı dolu bakışlarla bana bakıyordu.

"Bana bir de gazoz ısmarlarsan seni bir daha öperim!" diyen Mualla'nın suratının ortasına elimdeki dondurma külahını yapıştırdıktan sonra koşarak oradan uzaklaştım ve kendimi yine haftalarca odama kapadım.

Sonradan öğrendiğim kadarıyla kızlarının okul dönemi geldiği için Necati Bey ve ailesi ikamet ve nüfus işlemleri için bir kaç günlüğüne İstanbul'a geri dönmüşlerdi. Ben ne kadersiz bir adamdım.

SUPERBIKE CHALLENGE

Firma: Midas
Tür: Motosiklet Yarışı
Puan: 59

Bilgisayarlardaki motosiklet oyunlarını hep garip bulmuşumdur. Gün geçtikçe grafikleri gelişse de aslında çoğu gelişmiş grafiklerden daha fazlasını veremez oyuncuya. Dolayısıyla yapım yılı ne zaman olursa olsun, bir motosiklet yarışı, aşağı yukarı aynı tadı verir. Zaten garip bir şekilde bu oyunlarda bir türlü yere de düşemezsiniz. Oysa iki tekerli araçlar potansiyel bir yere düşme tehlikesi taşırlar ki, ben de ilkokulun birinci sınıfının ilk döneminde karnemi pekiyi dolu getirince babamın bana aldığı bisikletten nasıl düştüğümü ve nasıl sokağın ortasında avaz avaz ağladığımı hala hatırlarım, bu oyun da o anımı hatırlamama vesile olmuştur, ne yalan söyliim.





Ama belki de kaderin garip bir oyunu olarak, sokağın ortasında salya sümük ağlarken, üstüm başım çamurlanmış ve yırtılmışken sokaktan geçen birinin yanıma yaklaştığını hissetmiştim, gözlerim kapalı, ağzım sonuna kadar açık ağlayıp dururken.

"A yavrum, sen Saime Hanım'ın oğlu değil misin?" diyen ses, şu rastlantıya bakın ki, Fabrikatör Necati Bey'in karısı Şule hanıma aitti. Bir kaç ay önce İstanbul'dan taşınan, kalbimin prensesi, hayatımın aşkı, ilk göz ağrımın annesinin sesini duyar duymaz elimde olmadan, ağlamayı kesmiş, korka korka gözlerimi açtığımda ağlamaktan yanakları ıslanmış, burnundan akan sümükleri neredeyse ağzına girecek suratıma donuk bir ifadeyle bakan onunla karşılaşmıştım. Küçük beyaz elleriyle annesinin eteğine yapışmış, her zamanki kin ve acı dolu gözlerle bana bakıyordu. Tanrı şimdi de bana kadınımın gözü önünden bir kez daha rezil olma cezası mı veriyordu yoksa?

Şule Hanım'ın elimden tutup beni evime götürmesi ile bir an şaşıran sonra panikleyen annem, durumu anlatan Şule hanımı içeri buyur ettikten sonra üstümü çıkartıp, yaralarımı bantladıktan sonra dinlemem için yatağa yatırmıştı. Salonda Şule hanımla annemin konuşmalarını duyabiliyorken, odamın kapısından içeri süzülen küçük gövdeyi farketmem geç olmadı.

Yatağımın başına gelip, güzel yeşil gözlerini gözlerime diken kalbimin prensesine, ona karşı olan aşkımı itiraf etmemin tam sırasıydı belki de. Gözleri mimikleri, bütün vücudu bana olan kırgınlığını dile getiriyordu. Onu altı buçuk yıl önce bir hastane odasının ilaç ve bebek pisliği kokan odasında terk etmiş ve sonra da elime geçen her fırsatta başka bir kadınla aldatmıştım. Şimdi ise pişmanlığımdan başka bir şey yoktu elimde. Bir de ona karşı olan sevgim. Uzanıp elini tuttum, büyük bir cesaretle. Ve suratımda, yıllarca önce hak ettiğim o tokatı hissettim. Evet buna hakkı vardı.

THE MUMMY

Firma: Rebellion
Tür: ÇSS (Çıldırtan Saçmalıklar Silsilesi)
Puan: 12

Ya Rabbim! Kısa Kısa da incelemek için elime geçen Lara croft kopyası The Mummy'i tam kırarak asimile edecektim ki hayretler içinde kaldığım o gün aklıma geldi.

İlkokulun dördüncü sınıfında hocamız sınıfa yanında bir kızla gelmişti. Bizim yaşlarımızda, sapsarı saçlı, mavi gözlü, uzun ince, tam anlamıyla bir piliçti. Sınıftaki bütün erkeklerin yarı yarıya kapalı gözleri bir anda kocaman kocaman açılmış, herkes sıralarında dikilip oturuşuna çeki düzen vermişti. Afyon'daki bir okuldan, okulumuza transfer olan kız, Ceylan, artık sınıfımızda okuyacaktı. Hepimiz çok sevinmiştik.







Ancak sınıftaki bütün erkeklerin ağızlarının suyunu akıtan, uyuşuk futbol manyağı adamları bir anda romantik şairlere dönüştürüveren bu kız çok kısa bir sürede kabusum haline gelmişti.

Bahçede, sınıfta veya koridorda, her kesin gözü önünde, yanımdan geçerken birden yere düşüp ağlamaya başlıyor ve çevresindekilere benim ona çelme taktığımı söyleyerek etrafımdakilerin nefretini kazanmama, hocamdan dayak yememe neden oluyordu. Tam bir kabustu. Tam bir alacakaranlık kuşağıydı.

Beşinci sınıfta bir gün, hayat bilgisi dersinde hocamız mısır piramitlerini ve firavun mumyaları hakkında bizi bilgilendirirken, yanımdaki boş yere yavaşça süzülen Ceylan'ı gördüğümde yine tokat yiyeceğimi düşünmüştüm. Yine bir oyun yapacak ve başımı belaya sokacaktı. Ama hayır, hiç bir şey söylemiyor, sadece gözlerime bakıyordu. "Ne var be, pis! Git şuradan!" şeklindeki tepkime, "beni tanımadın mı?" diye cevap verdiğinde bir elini gözüne götürüp mavi lensini çıkarmıştı. Evet. Bu oydu. Yeşil gözleri ile kalbimin derinlerinde demir atan hayallerimin prensesiydi. O kadar hissiyatsız, o kadar anlamsız bir yaşantım vardı ki, o bir yıldır yanı başımdayken ben bir kör gibi davranmıştım.

"Nasıl tanıyabilirim ki? Bir gün kelsin, sonra esmer, sonra kumral, sonra sarışın oluyorsun. Göz renklerini ve boyunu hiç saymıyorum bile." Dedim. "Bu kadar hızlı değişirsen seni nasıl tanıyabilirim."

"Sen benim kalbimdeki prenstin. Benim kahramanımdın. Ama aradan geçen zaman da senin nasıl bir adi olduğunu öğrendim. Beni nasıl aldattığını gördüm. Beni ilk terkedip gitmeni hatırlıyor musun? Sen gittikten sonra günlerce dayak yedim o hemşireden. Hep gelip beni kurtaracağını umdum ama sen gelmediğin gibi seni her gördüğümde de başka bir şırfıntı ile kırıştırıyordun. İntikamımı beğendin mi?"

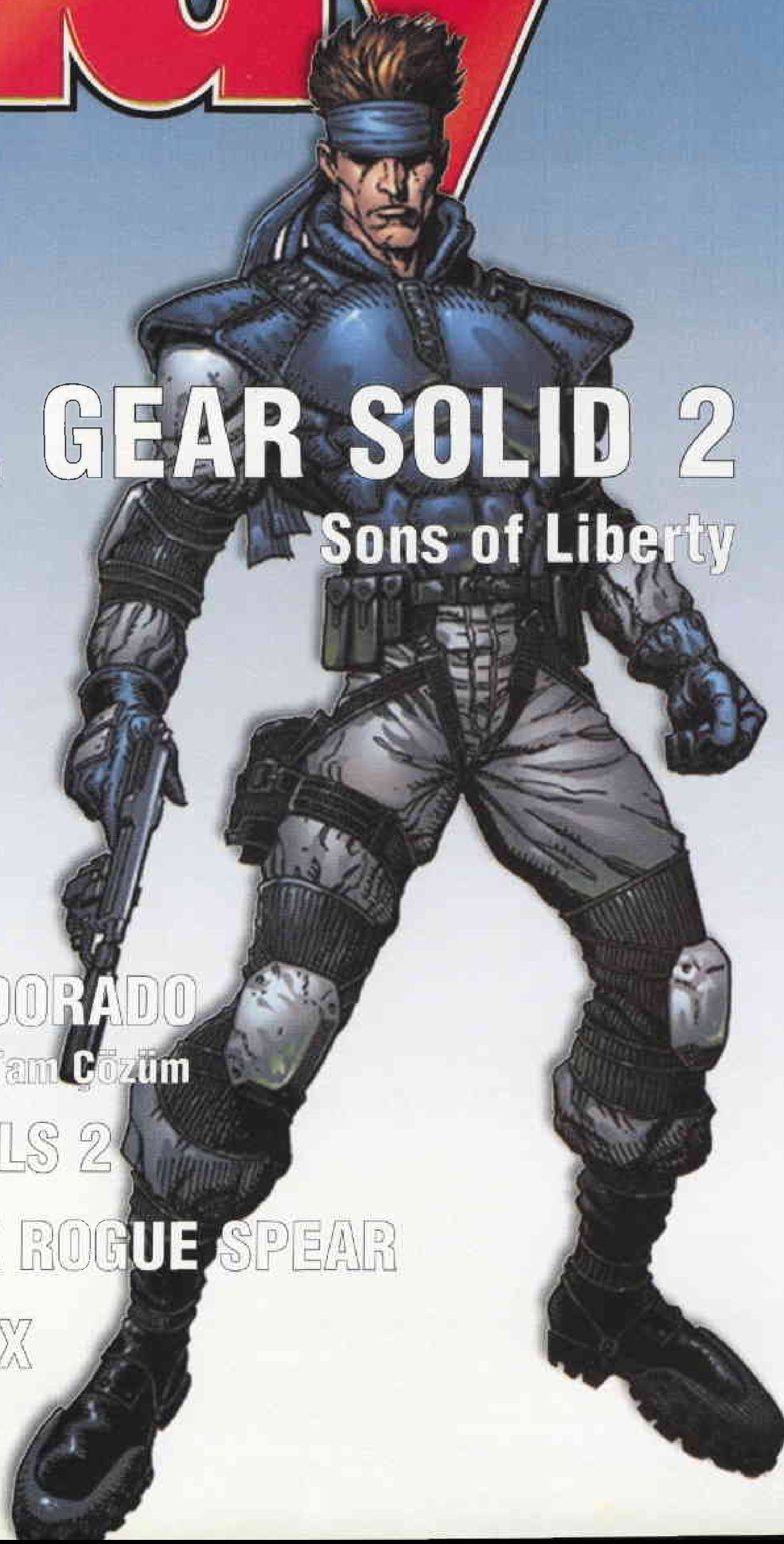
"İnanamıyorum. Ceylan... Seni her zaman sevdim." diyebildim.

"hayır!" dedi. "Artık çok geç. Kalbimi bir daha kırmana izin vermeyeceğim. Korkma artık önünde düşüp dayak yemene neden de olmayacağım. Sadece bilmeni istedim. Elveda..." ve tekrar gidip yerine oturdu. Koşarak çıktım sınıftan. Eve gittim, odama girdim. Haftalarca çıkmadım. Hocam geldi, arkadaşlarım geldi, okul müdürü hatta Kaymakam bile geldi. Ama ben çıkmadım. Hala da o odada yaşarım. Allah sizi inandırsın.

Işınla beni Skati.

CEM ŞANCI

play



METAL GEAR SOLID 2
Sons of Liberty

ROAD TO EL DORADO
Tam Çözüm

RIVAL SCHOOLS 2

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

METAL SLUG X

PLAYNEWS 02

PS2 Multimedia gözlük







Olympus firması Eye-Trek FMD-200 PS isimli bir multimedia ürününü piyasaya sürdü. Adının sonundaki "PS" harflerinden de anlaşılacağı gibi alet, PlayStation ve PlayStation 2 ile tam uyumlu bir multimedia gözlük. Bu gözlük stereo ses ve mükemmel görüntüsü ile rakiplerinden ayrılıyor. Eye-Trek FMD-200, Plug&Play desteği sayesinde kolay ve hızlı bir şekilde PS2' nuza takılabiliyor. Oyun oynamanın yanı sıra DVD de izleyebiliyorsunuz. Şahit olacağınız video görüntüsü sizi bu alete hayran bırakmaya yeterli oluyor. Prism sistemi sayesinde resimler özel bir optik filtrelemeden geçiyor, keskin renklerin ve net görüntü kalitesini garantiliyor. Şimdi sıkı durun, bu gözlük 130 ekran bir televizyonu yalnızca 2 metre uzaktan izliyor hissini yaratıyor.

Bu alet sadece size özel. Örneğin o kadar para saydınız ve gözünüz gibi saklıyorsunuz, fakat yaramazca da bir kardeşiniz var. Tanrım, her şeyinizi kurcalıyor; deliriyorsunuz. Ama gözlüğünüzün dokunulmazlığı var:) Özel bir şifreleme sistemi sayesinde sahibinden başka kimseye hizmet vermiyor. Yine de henüz parçalanmaya karşı bir koruması yok:). Ha normalden büyük bir kafaya sahipseniz üzülmeyin, frankeştayna bile olacak şekilde ayarlanabiliyor. Sonuç olarak evinizin bir köşesinde ortalığı aşağı indirebilirsiniz ve ne annenizin ruhu duyar, ne de komşular duvarları parçalar. Sadece bir güneş gözlüğü boyutundaki gözlük bir Walkman' den bile daha hafif. Daha ayrıntılı bilgi için: www.eye-trek.co.uk



PS2 için DVD Uzaktan kumanda

Play Station 2' nin DVD destekli gelmesi herkesi sevindirmişti. Makineye filmi takıp arkanıza yaslanıyorsunuz, oh kebap walla. Acaba bir şeyler mi eksik? Bir uzaktan kumanda olsa ne güzel olurdu değil mi? Interact ve Saitek firmaları daha önce bu konuyu çözmeye çalıştılar fakat az fonksiyonellik yüzünden pek tutulmadılar. Sonunda Sony olaya el koydu ve kendi ürettiği uzaktan kumandayı piyasaya sürdü (SCPH-10170).

Üzerindeki otuzdan fazla düğme ile DVD oynatırken ihtiyaç duyabileceğiniz her özelliği kontrol edebilmenize imkan sağlayan cihaz, diğer bilinen kumandalar gibi kızıl ötesi ışınları ile çalışıyor. Port 2' ye takılan ufak bir infra red alıcısına komutları yolluyor. Bu kumanda daha farklı versiyonu ve sürücüleri ile Japon PS2' lara da uyum sağlayacak fakat fiyatı biraz daha tuzlu olacak. 22 aralık gibi Japon piyasasında 3500 Yenden satılmaya başlanacak olan cihazın Avrupa için piyasaya sürülüş tarihi ve fiyatı hakkında bir açıklama yok.



2001

Resident Evil da beyaz perdede!

Capcom, böyle bir film yapılacağını ima ettiğinde sene 1997 idi. Kimlerin rol aldığı açıklanmadı ama İnternet raporları her zamanki gibi yine ortalığı karıştırdı. Bahsedilen isimler Samantha Mathis, Jason Patric, ve Bruce Campbell idi. Bir de Spawn filmindeki senaryosuyla ilgileri üzerine toplayan kabiliyetli senaryo yazarı Alan McElroy 'dan, aynı başarıyı yaratacağını umarak Resident Evil için işbirliği istendi. Bir sene sonra McElroy' u bırakmaya, onun yerine hem yazması hem de yönetmesi için George Romero ile çalışmaya karar verildi. Bu amcamızın seçilmesinin sebebi "Night of the Living Dead" adlı filmdeki korku sahneleriyle iyi puan toplamış olmasıydı. Resident Evil fanatikleri bu olaya sevindiler çünkü Romero çevirdiği zombi filmlerinde çok az harcamayla bile tüyler ürpertici sahneler ve görüntüler yaratabiliyordu. İşte Romero' nun söyledikleri: "Umarım aynı oyunu gibi bir film yaratabilir, oyundaki o karanlık ve ürkütücü ortamı filmde de yansıtabiliriz. Tabi bunun için iyi zombiler, iyi makyaj ve iyi efektlere ihtiyacımız var. Önceki zombi filmlerimi ucuza çıkarmıştım. Ama sanırım bu sefer pahalıya oynanacak ve ben de bunu izleyicilere hissettireceğim."

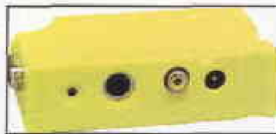
Capcom yetkililerinden öğrendiğimize göre ellerinde kullanılmak için bir senaryo taslağı var, fakat henüz yazıya bile dökülmüş değil. E bu koşullar altında haliyle filmin çıkış tarihi belli değil.

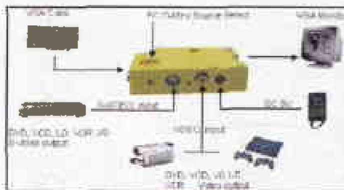
Sonuç olarak Capcom en iyisini yaratmak için iş başında, ve henüz yılmış değil. Umarım bu kadar beklediğimize değecek bir eser ortaya çıkartırlar, ne dersiniz?



PS2 Peynir Video Box...

Çoğunuzun kişisel bilgisayarları var. Peki yüksek çözünürlüklü monitörlerinizi neden video oyunlarınız için de kullanmıyorsunuz? Hem herkesin televizyonundan daha keskin ve net bir görüntü elde edersiniz, hem de ailenizin "-kapat artık, rozalinda başlicak şindi" lerine maruz kalmazsınız. PlayStation ve PS2 oyun konsollarınızı herhangi bir görüntü cihazına kolaylıkla bağlamanızı sağlayan bir peynirden bahsediyorum. Şekli bir peynir kalıbını andırdığı için cihazın adını "Cheese Video Box" koymuşlar, alem adamlar walla.





Sarı renkteki aletin iki giriş jakı, iki DB9 bağlantısı, güç jakı, anahtarı ve led indikatörü var. Direk monitör yerine PC Video karta da bağlama imkanı sunuyor. Bu alet boyuna göre biraz fazlaca da zeki. Sinyal yokken mavi ekran gösteriyor ve NTSC M, veya PAL gibi sistemleri de otomatik olarak tanıyor. Anahtarlama özelliği sayesinde kablo tak çıkar derdi de yok. Her yönüyle süper ama birazcık Çin yapımı olduğunu söylemeliyim sanırım.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

Snake Abinin yeni maceraları...



PlayStation 2

Oyuncu sayısı:	1
Tür:	Aksiyon Macera
Yapım:	Konami





E3 Fuarında karşılaşılan tüm platformların en etkileyici oyunu Metal Gear Solid 2 Sons Of Liberty idi. Oyun hala sürükleyici ve hala Solid Snake görebileceğiniz en karizmatik kahraman. Küçük ve orta büyüklükteki dağları ve bilumum tepecikleri yarattığına inanılan Snake, bu kez de kendisini politik kargaşalar içerisinde bulur ve bir an evvel duruma el koymaya New York' a gider.

ZORLU BİR MÜCADELE DAHA

Orijinal Metal Gear Solid yaklaşık olarak 6 milyon adet satmış ve PlayStation dünyasındaki en iyi oyunlar listesindeki yerini almıştı. Metal Gear Solid 2 Sons Of Liberty' nin DVD demosu dergiye ulaştığında herkes biraz heyecanlanmıştı. Çalıştırmamızdan sadece saniyeler sonra bile milletin ağzı yerlere sarkmış ve oyuna hayran kalmışlardı. Eh, Level' ın editörlerini beğendirmek de kolay iş değildir hani. Grafikler ve atmosfer o kadar gerçekti ki, sanki izlediğimiz bir oyun değil, sinema şaheseriydi. Sadece gariban bir PlayStation2 oyunu, beklentileri biraz aşmış olsa gerek ki, bir iki kişinin "-yaw bu çizim mi yoksa aktarma felan mı?" dediğini hatırlıyorum.

Müziklerinden tutun da kamera açılarına ve en ince detaylarına kadar şahit olunan her şey, oyunu milyonlarca dolarlık bir Hollywood filmine çevirmiş sanki. Hani bu tür Hollywood filmlerinin başlangıcında önce ağır çekimde bir kumru sürüsü geçer ya, işte demoda böyle bir an da olsaydı, o zaman üstüne bir de bahse girerdiniz "-abi bu kesin John Woo başyapıtı" falan diye.

BİZE DE Bİ SNAKE LAZIM...

Her şeyden önce oyundaki grafik efektlerine hayran kalıyorsunuz. Yağmur efekti nefes ke-





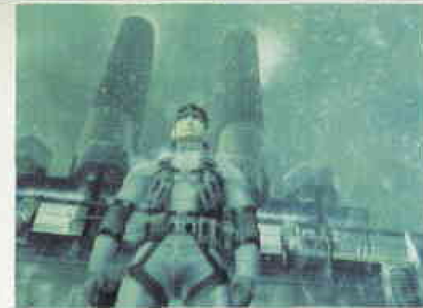














siyor; video oyunları tarihinde hiçbir oyun bu denli bir hava efektiyle gurur duyamadı. Bu konuda MGS2' yi geçmek güç gibi görünüyor. Hareket ettikçe yağmur taneleri vücudunuzda patlıyor ve attığınız adımlardan su sesi geliyor. Eğer görevdeki bir Snake olmasaydınız, koşarak eve gidip kurulanırdınız. Burada da bitmiyor, oyundaki kurşun deliklerine kadar en ufak ayrıntıyı bile neredeyse mükemmel yapmışlar.

Ha diyeceksiniz ki diğer oyunlarda grafiklere çok abanınca oynanabilirliği düşürüyorlar; bu kez pek de öyle olmamış. Grafik detaylar, oynanabilirliğe de direk etkide bulunmuş. Bunun en iyi örneklerinden birisi de süper ışıklandırma. Aynı MGS' deki kar ayak izleri gibi, burada da yarattığınız gölgeler sizin için çok önemli. En baba yere saklandınız, ama bir beklenmedik ışık geliyor ve gölgeniz ortaya seriliveriyor; bağırıyor ben buradayım diye. Ha bir de, bu sefer öldürdüğünüz adamların cesetlerini saklamanız gerekebiliyor. Sürükleyebiliyor, ve hatta dolaplara bile kapatabiliyorsunuz. Snake 'in saklanması ve gizlice ilerlemesi daha önce olduğundan çok daha önemli. Örneğin geçen oyunda kullanmaya bile gerek görmediğimiz karton kutular, bu kez Snake' in en büyük yardımcısı olacak.

Çevreye yapılan bütün bu olağan üstü eklemeler, aynı zamanda taktiksel kararlarda da büyük rol oynuyor. Eğer tehlike geliyorsa ve tansiyon yüksekse, sadece bir cesedi dolaba saklamak değil, kendinize de saklanacak bir göz bulmak zorundasınız. Aynı zamanda bu dolabın kapağını çatışmada kalkan olarak kullanabilirsiniz. İhtimaller sınırsız ve zaten Metal Gear Solid 2' yi kaliteli yapan da bu gerçekçilik. İlk oyunu toplantı masasına koyup ortaya fikirler yağdırmışlar gibi gözüküyor. Eski oyundaki en güzel öğeler bile düzeltilmiş veya yeniden inşa edilmiş.

En büyük değişikliklerden birisi, oyunda nişan almayı çok kolay bir hale getiren ve artık daha fazla kullanılacak olan first person moda gelmiş. Keskin nişan almak sadece yeni bir özellik değil, aynı zamanda oynanabilirliğin de tümleyici bir parçası. Örneğin oyunun bir bölümünde Plexiglas kurşun geçirmez yelekleri olan isyancı polislerle karşılaştınız. Onlara direk ateş etmek, sadece yeleklerinde iz bırakacaktır. Diğer taraftan dikkatli nişan alıp dizlerinden vurursanız, onları kolaylıkla yere yıkabilirsiniz. İyi nişan alma ile ışık ampullerini vurabilir, buhar dolu borulara kurşun delikleri açabilir, duvarlardan kurşunları sektirebilir ve böylelikle de düşmanlarınızı şaşırtabilirsiniz. Bunun anlamı sürekli çevrenizi gözlüyor olmalı ve değişik çözüm arayışlarına girmelisiniz.

BU MUDUR? BUDUR!

Ne yazık ki bu büyük gelişmeler sadece bizim için yapılmamış. Düşmanların yapay zekaları da inanılmaz derecede geliştirilmiş. Biz büyük dedik mi siz dev anlayın, PlayStation2' nin harika Emotion Engine' inin üçte biri, sadece bu yapay zeka için ayrılmış. Askeri taktikler için yığınla araştırmalar yapılmış. Gardlar artık takım ve tuzaklar kuruyorlar, acil durumda veya destek çağrısında sessizce sıvışıyorlar; tabi siz ellerindeki telsizleri vurmadıysanız:)

Düşmanlar ne yaparsa yapsın, karakterlerin animasyonları süper ötesi, düzgün ve hepsinin ötesinde çok gerçekçi. Tam da şu günlerde beklenen yüksek kaliteyi veremeyen oyunlar varken, Metal Gear Solid 2 rakipsiz olacak gibi. Bu oyun dünyayı sallayacak ve bence en çok satanlar listesinin birincilik koltuğuna oturacaktır. Metal Gear Solid 2, 2001 yılında PlayStation 2 için hazırlanan bir numaralı oyun olacak. Aslında PS2 ile beraber çıkıp vurgun etkisi yaratmalıydı ama olmadı. Bu arada MGS2 serinin son oyunu olacakmış fakat Metal Gear serisinin mi, yoksa Solid olayının mı, orası henüz bilinmiyor. Biraz da sizi merakta bırakıp veda edeyim. Geçen oyunun sonunda Snake hastaydı biliyorsunuz, neden hala hayatta sizce? Oyunda bir üçüncü kardeş var mı? Varsa adı Gas Snake mi?J Bye&Smile...

Megaemin

İLK İZLENİM

★★★★★ — **Klasik olmaya aday**

Bu görselliği, bu atmosferi ve bu senaryoyu başka bir oyunda daha görmeniz mümkün değil.

TAMAMLANMA %80

GOLD AND GLORY: THE ROAD TO EL DORADO

Tam Çözüm



ESCAPE FROM THE TOWN
PART 1

Wanted Poster' ı alın. Yandaki satıcıdan 1 Peseta karşılığında corn satın alın. Corn' u adamın arkasındaki sahipsiz tavuğa kullanın. Tavukçunun yanına gidip ona tavuk satın. Sağda görünen kapıdan girip adamla kumar oynayın. Oyunu kazandığınızda size El Dorado haritasını verecektir. Dışarıya çıkıp tavukçunun diğer tarafındaki adama gidin. Oyuna başladığınız yerdeki kapı serbest kaldı, geçerek dosdoğru Great Malezo' ya ulaşın. El Diablo hakkında konuşun. Sonra geri dönüp El Diablo' nun tutulduğu yeri bulun ve oradaki adamla Great Malezo hakkında konuşun. Sonra tekrar Great Malezo ile konuşup El Diablo' nun yanına götürün. Kapıyı açın. Saklandığınız yerdeki küçük kapıdan girin, merdivenleri çıkın ve sondaki kapıya girin. Çocuk sapan kullanınca fıçılara göz atın. Çocuğu korkutup sapanını alın. Karşıdaki kapıdan devam edin. Tahta çitlerin olduğu yere gelince çitlere göz atın. Boğanın yanına gidip sapanı kullanın. Wanted Poster' ı çitlere yapıştırın. Elbiseyi alın. Tavukçunun yanındaki adama gidin. Kontrolü alınca R2' yi kullanıp eğilerek adamın arkasından geçin.



PART 2

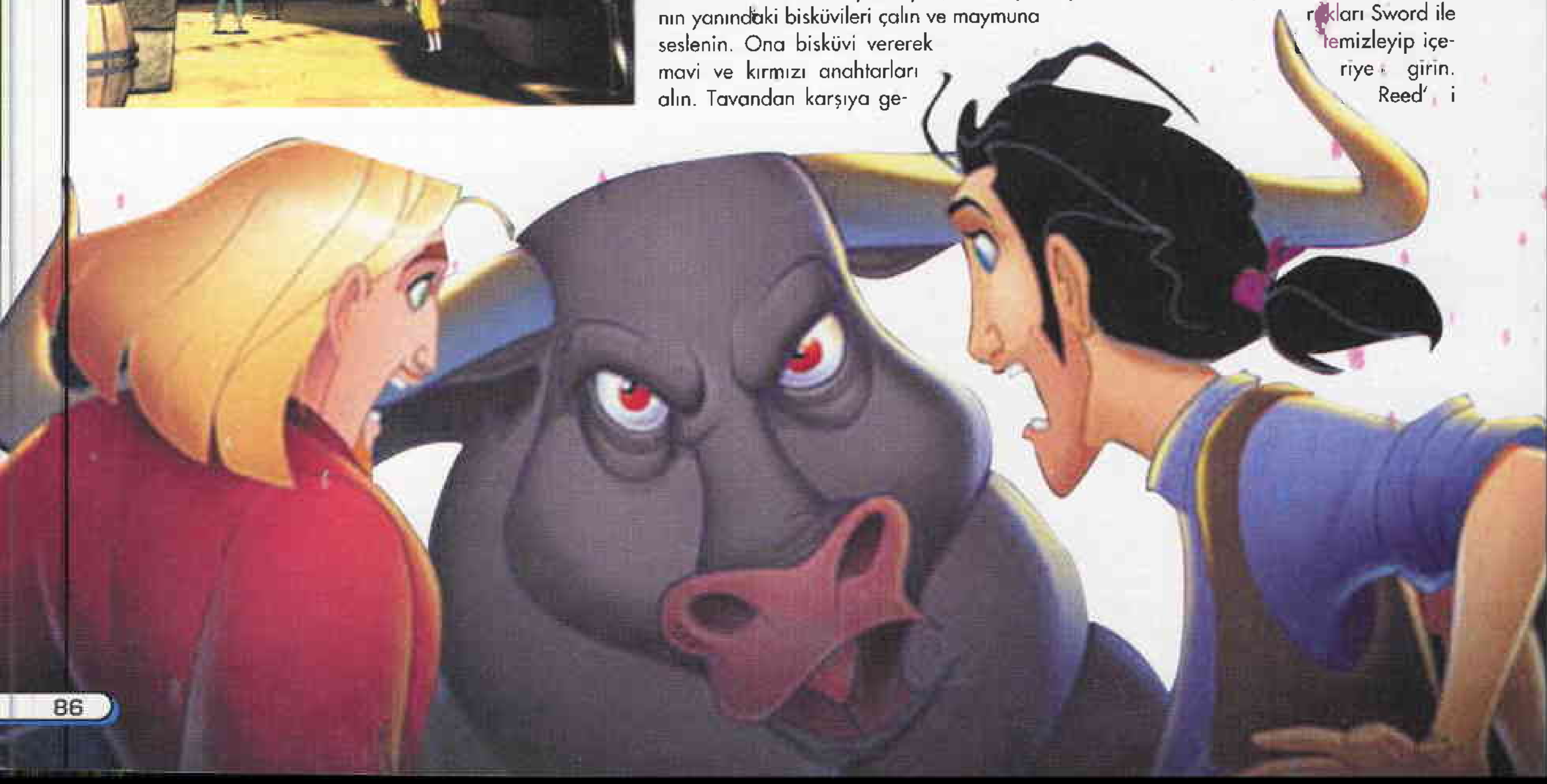
Eşşeğe ve önündeki tahtalara göz atın. Sonra içine gireceğiniz fıçıyı bulun ve Guard' lara görünmeden havuçları alın. Yakalanırsanız tekrar deneyin. Havucu eşeğin önündeki tahtaya takın. Sağa gidip duvardaki kolu bir kez çekin. Merdivenden çıkıp fıçıya girin.

VOYAGE TO THE NEW WORLD

Elmayı alın ve Miguel' in arkasındaki kalasa tırmanıp ata verin. Boat hook' u sağdaki merdivene kullanın ve yukarıya çıkın. Kapının yanındaki bisküvileri çalın ve maymuna seslenin. Ona bisküvi vererek mavi ve kırmızı anahtarları alın. Tavandan karşıya geçip kapıyı açın. Adama yakalanın. Sonra ip merdivene bakın ve arkadaşınızla konuşup adama yakalandığınız yere gidin. Bu kez Ondan en uzaktaki topun yanına eğilerek gidin ve yerdeki kırmızı kumaşı başınıza bağlayın. Adamdan Pair of socks, ve Biscuits alın. Tulio' nun yanına dönün ve yerdeki kapağı açmaya çalışın. Boat hook' u kullanarak ızgarayı açın. İçine bisküvi koyun ve fareyi hapsedin. Sonra fareye socks' u kullanıp yakalayın. Adama Rat in sock' u kullanın. Socks' u gaza bulayıp gaz lambasına kullanın. Tulio ile yukarı tırmanın ve Metal ring' e, Rope bağlayarak Miguel' i yanınıza alın. Hemen yan taraftaki halatı Miguel çözebilecektir. Altivo' ya (kendisi birazcık at olur) elma verin.

THE SEARCH FOR EL DORADO
PART 1

Yerdeki kılıcı alın. Altivo' nun arkasındaki taşı inceleyin ve Miguel' i tırmandırıp sword' u kullanarak Vine' ı almasını sağlayın. Yan taraftaki yaprakları Sword ile temizleyip içeriye girin. Reed' i











alın ve yılana kullanın. Miguel' e ağacı tutturun ve Vine' ı Bibo' ya bağlayın. Bibo' yu da ağaca bağlayın. İpe tırmanıp ağaçtan stick' i alın. İlerideki kayalara kullanın. Karşıya geçin. Miguel' in son açıklığı atlaması için yandaki taşı kullanın.

PART 2

Kolu çekip kapıyı açın. İçeriye girince yılan&balık kolunu çekip yılan kapısına girin. Baykuş&yılan kolunu çekip baykuş kapısına girin. Baykuş&kuş kolunu çekip kuş kapısına girin. Tekrar yılan&balık kolunu çekip yılan kapısından girin. Zaten açık olan balık kapısından da geçip kurukafaya girin. Miguel uyanacak. Şimdi ise balık&kuş kolunu çekip balık kapısına girin. Balık&yılan kolunu çekip yılan kapısından girin. Baykuş&balık kolunu çekip baykuş kapısından girin. Tekrar balık&kuş kolunu çekin, baykuş kapısından, sonra da kuş kapısından geçerek kurukafaya girin. Miguel' i sağdaki kurukafanın üzerine getirin ve üçgen tuşuyla Tulio' ya geçip kolu çekin. Soldaki kurukafaya gelin ve Miguel' e geçip aşağıdaki kolu çekin. Sağdaki kurukafaya gelin ve Tulio' yu seçip diğer kolu çekin. Miguel' i soldaki kurukafaya getirip Tulio ile aşağıdaki kolu çekin. Aşağıya inerek kolu çekin. Duvardaki deliğe bakın. Soldan devam ederek deliği bulun. Parmaklıklar açıkken Bibo' yu içeri yollayın ve taşları devirin. Heykeli dışarıya çıkarın. Alıp daha önce gördüğünüz duvardaki deliğe yerleştirin. Tekrar soldan girin ve merdivene tırmanın.

ROAR OF THE STONE JAGUAR
PART 1

Yürüdüğünüzde heykellerden bazılarının ışıkları yanacak. Sol alttakine sock' u, sağ alttakine reed' i, sol üsttekine ortada bulacağınız Shiny plate' i ve sağ üsttekine biscuits' i kullanıp köprüden geçin. İlerleyerek Miguel' i en sağdaki platforma ulaştırın. Kolu çekin ve Tulio' yu soldaki platforma ulaştırıp oradaki kolu çekin. Merdivenden çıkın.

PART 2

Kolu çekin. Platforma geçip kolu çektirin. Merdivenden inip custard apple' ı alın. Kolu çekin ve diğer adamınızı platforma getirip kolu tekrar çekin. Aynı şekilde yukarıya çıkıp merdivenden tırmanın. Kolu çekip kalkan taşın altına custard apple' ı kullanın ve kaçın. Örümceğin size yaklaşmamasına dikkat edin. Sonra aşağıdaki kolu tekrar çekip örümceği ezin. Sağa ilerleyip örümceğin sağa gitmesini sağlayın ve kolu çekin. Örümcek deliğe girince kolu tekrar çekin ve sağa devam edin. Diğer adamınızı alıp aynı kolu çekin ve diğer örümceğin aşağıya inmesini sağlayıp yukarıya çıkın. İki adamınızı da tepeye çıkarın.

EL DORADO IN PERIL

Sağdaki kapıdan geçip cog' ı alın. Diğer odaya geçerek sol taraftaki cog' u alın. Diğer odadan diğer cog' u da alın. Bölüme başladığınız yere geri dönüp soldan devam edin. En sondaki odada cog' ları kullanın. Tavandan düşen gold item' ı alın. Açılan kapıdan girin. Parmaklıkları zorlayın. Miguel ile ilerleyip soldaki su kanalını kılıcınızla açın. Bir sonraki odaya girip duvardaki şekle kılıcı kullanın ve Tulio' ya doğru koşun. Oradaki diğer kapı açılacak. Kılıcınızla su kanalını açın. Diğer kanalı da açtığınızda Tulio' ya geçecek. Koşarak diğer taraftaki son odaya gidin ve yaratık yerdeki kapının üzerindeyken duvardaki kolu çekin. Miguel ile de aynı şeyi yapın ve geri dönüp açamadığınız son su kanalını da açın. Diğer odaya girip kolu çekin. Binadan çıkın. İşte başardınız!!! Bye&Smile...

Megaemin



RIVAL SCHOOLS 2 FIGHTING DIARY

Okullar arası dövüş turnuvaları devam ediyor...



PlayStation	
Tür:	Beat-em Up
Yapım:	Capcom
Dağıtım:	Capcom
Bilgi için:	www.capcom.com

Hocam, kalemimi aldııı!!! Oğlum tükürmesene arkadaşına!



Beat-em Up türü oyunların basit bir konsepti vardır; kendin dövülmeden rakibini döversin ve bu şekilde oyun devam eder. İyi dövüş oyunlarında bu basit konsepti destekleyen sağlam senaryolar, derinlik ve karakter dizaynları vardır. Rival Schools bize senaryosu sağlam olmak üzere aptal karakterleri olan ve derinliğin sıfır olduğu bir oyunun, kaliteyi o kadar da taviz vermeyebileceğini gösterdi. Rival Schools Fighting Diary 2, Rival Schools' un tam olarak devamı sayılamaz ama hala iyi olduğu söylenebilir. Olaylar yine çok eskiden beri birbirleri ile sert ilişkileri bulunan beş eğitim enstitüsünün üzerinde yoğunlaşıyor. Tabi ki hangi okulun daha iyi olduğu sorusunun yanıtını bulabilmek için dövüşlerin olması gerekiyor; ne alakaysa. Her üniversitenin beş civarında dövüşçüsü var ve kendi okullarının atletizm dalıyla diğerlerinden ayrılıyorlar. Futbolcu bir karakter tekmelerde kuvvetliyken, bir yüzücü rakibini kendiyle beraber ölene kadar yüzdürebiliyor. Ana ekrandan seçilebilen sadece iki yeni karakter var. Ama demoya bakacak olursanız beşten fazla da gizli karakter olduğunu fark edeceksiniz. Grafikler daha iyi değil, hatta önceye göre biraz bozulmuş bile denebilir. Belli bir mesafede 3D modellemeler çok tatlı gözükürken, yakınlaştığınızda parça parça textureları ve kırılan poligonları hissediyorsunuz. Öğrenci dolap odaları, futbol sahaları gibi mekanlar çok egzotik olmasa da, iki boyutlu arka fonlar yeterince iyi. Load ekranlarında karşılaştığımız ilginç çizimler ise yüklemenin sıkıcılığını biraz olsun azaltıyor. Açılış ve bitiş dışında müziklerde pek iş yok. Sesler ise bir dövüş oyununda klasik olan sesler: bam güm, abi dur izah edeyim, bir dakka, yapma, aarrgh gibi...







Oyunda Tekken Tag Tournamet' da olduğu gibi biri asıl, biri yedek iki dövüşçü seçiyorsunuz. Takım saldırıları, sizin yedek olarak kimi seçtiğinize bağlı oluyor. Tekken Tag' ın aksine, adam değiştirmek için raundun bitmesini beklememiz gerekiyor. Kontroller çok kolay. Özel bir hareketleri sadece L1 veya L2 ile yapabilirken, takım saldırıları için iki düğmeye aynı anda basmanız yeterli oluyor. Böylece oyun, el kabiliyeti fazla olmayanlara da hitap etmiş oluyor. Oyunun edit mode, survival mode, training mode, ve eve koşma derbisi, penaltı yarışması, voleybol gibi bazı mini oyunları da var.

ALTERNATİF

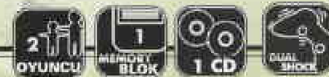
Oyun	Genel
Tekken 3	% 98
Street Fighter EX2 Plus	% 93
Street Fighter Zero 3	% 87

SONUÇ

Oyunun şu anda sadece Japon versiyonu var. Eğer Japonca sizi de benim gibi sinir ediyorsa veya Rival Schools 1 de olanından daha fazla yenilik arıyorsanız, Capcom' un hazırlayacağı diğer oyunları bekleyin. Aksi taktirde bu oyunu deneyin derim. Bye&Smile...

ARTILAR	EKSİLER
• Kolay kontroller	• Grafikler

GRAFİK	%78
SES	%69
GENEL	%76





METAL SLUG X

Super Vehicles 002



PlayStation

Tür:	Aksiyon
Yapım:	SNK
Dağıtım:	Agetec
Bilgi için:	www.agetec.com

SNK' nın 2D aksiyon ve platform oyunlarını unutabilen var mı aranızda? Oyunlardaki o rengarenk havayı ve canlı grafikleri? Başka konsollardan bilmeyenler bile en azından tarzının en iyilerinden olan Metal Slug oyunlarını PlayStation' dan bilirler. Çok yönlü bir aksiyon platform oyunu olan Metal Slug' da, yönettiğimiz küçük askerlerimizle sağa sola ateş eder, önümüze çıkan her şeyi parçalar, esirlerimizi kurtarır, tanklara biner ortalığı dağıtırız. Savaş ile esprinin dozunu çok iyi tutturan oyunda değişik güçler ve silahlar toplayarak ortalığı duman ediyoruz. Oynanabilirlik çok iyi ve silahları kullanmak keyif verici. Silahlar mı; ağır makineli tüfek, alev tabancası, pompalı tüfek, lazer ve dahası...

SNK, çoğumuzun hala sevdiği fakat artık göremediği bu tarzı öldürmemek için direnmeye devam ediyor. PlayStation için çıkan Metal Slug X, sanılanın aksine Metal Slug 3 değil, 2' nin üzerine ekleme ve düzeltmeler yapılmış bir versiyonu. Oyundaki bölümler değiştirilip geliştirilmiş, yeni bosslar, gizli yerler ve daha önce görülmemiş düşmanlar eklenmiş. Bunun yanı sıra bir çok teknik aksaklık da giderilmiş. Orijinal versiyonda olan yavaşlama ve uzun yükleme süresi problemleri de, PlayStation' ın hafızasına göre tekrar ayarlanarak ortadan kaldırılmış. Oyun, bu ayarlamalar yapılmadan gelseydi bir hayal kırıklığı olabilirdi ama şu haliyle sizlere eğlenceli saatler vadediyor. Bye&Smile...



ARTILAR
- Atmosfer

EKSİLER
- Yok gibi

GRAFİK		%75
SES		%79
GENEL		%82



RAINBOW SIX

ROGUE SPEAR

İyi bir takım, güvenilir askerler ve zekice bir plan... Sizi kimse durduramaz!

PlayStation

Tür:	Aksiyon Strateji
Yapım:	Saffire
Dağıtım:	Ubi Soft
Bilgi için:	www.ubisoft.com

PlayStation saklı kalmış bir yönünü daha PC' deki stratejik savaş oyunu Covert Operations' ın devamı olan Rogue Spear ile su yüzüne çıkartıyor. Rainbow, başta Rus Mafyası ve Orta Doğu terörist gruplarına karşı kurulan ve operasyonlar düzenleyen başarılı bir askeri özel timdir.

Oyunda Rainbow' un bir kolunu yönetiyorsunuz. Göreve başlamadan önce video brifing alıyor ve mekanın üç boyutlu haritası üzerinde çalışıyorsunuz. Alanlarında en iyi askerleri seçip takımları kuruyorsunuz. Silahlarını donatıp, plan yapıyorsunuz. Haritaya görev esnasında da ulaşabiliyorsunuz.

Görevler ise bomba imhadan rehine kurtarmaya kadar geniş bir yelpaze oluşturuyor. Adamlarınız M16 ve Beretta 90-Sniper Rifle gibi silahların yanı sıra gece görüşü ve el bombası gibi ekipmanlara da sahip olabiliyor. Üçü sadece PlayStation' a özel olan toplam on altı görev var.

Oyun gerçekçi mekan dizaynı ve tutarlı oynanışı ile iyi bir performans sergiliyor. Oyunun en büyük eksisi yavaşlığı. Nişan alırken yarım saat uğraşıyorsunuz. Otomatik nişan alma ise çok iyi değil. Oyunda mouse desteği de yok. Açıkçası PC versiyonuna göre sürünüyor ama artık yaşlanan PlayStation' a bu kadarını yapmak bile mucize. Hem sıkılsanız bile multiplayer özelliğini kullanırsınız. Bye&Smile...





ARTILAR
- Atmosfer

EKSİLER
- Düşük Frame rate

GRAFİK		%60
SES		%65
GENEL		%68

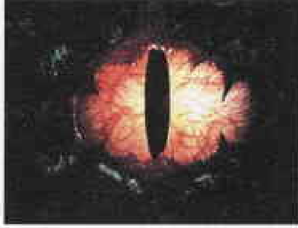




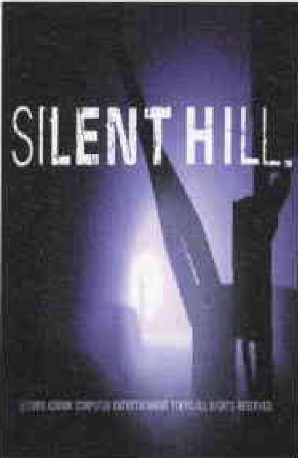


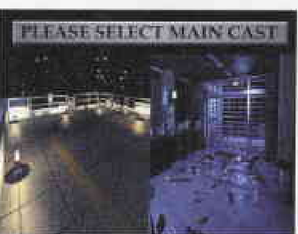
CONSOLE MASTER

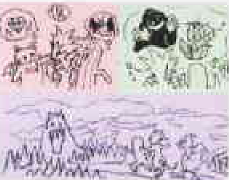
Mart ayına hoş geldiniz



Damların kedilerle dolduğu, kapıdan baktırıp kazma kürek yaktıran bir Mart ayında daha sizlerle beraberiz işte. Bir ay daha uğraşıp PlayStation sayfalarını hazır ettim. Bu kez elimden geldiğince isteklere daha doğru yanıt vermeye çalıştım. Mesela Tekken Tag Tournament' ın hareketlerini verdim. Tabi yine popüler olanlarını, malum, hepsinin hareketlerini vermeye gazete kağıdı yetmez. Yerden kalkma, koruma ve Tag özellikleri de kesintiden nasibini aldı. Yine de işinize yarayacağına eminim. Aklımdayken hemen söyleyeyim, Tekken Tag Tournament veya Tekken' in başka yeni bir versiyonu PlayStation için çıkmayacak! Piyasada Tekken 4 adı altında kopya oyunlar dolaşıyor ve bu oyunlar Tekken 3' ün tüm gizleri açılmış halinden başka bir şey değil. Boşu boşuna paranızı kaptırıp kopyacılığa da destek vermeyin. Bir de uzun zamandır ilk kez bir tam çözüm hazırladım. O kadar tam çözüm isteyen e-mail geldi ki, dayanamayıp iki sayfaya sığdırabileceğimiz bir oyun buldum. Ama ne oyun bulmuşum: artık pek üzerine düşülmeyen icon-adventure tarzı oyunların PlayStation' daki en iyilerinden birisi olan The Road To El Dorado. Walla yani tam çözüm yazdım diye demiyorum, süper oyun, nefis nefis, wundeba hatta. El Dorado adında kimsenin bulamadığı Altın Şehri' nin haritasını bir kumar masasında ellerine geçiren iki kafadarın, yolda başlarına gelen olayların anlatıldığı bir oyun. Tam çözüm de lazımmış hani, ben bile bazı yerlerde takıldım biraz. Çok şugar bir oyun, size şimdiden iyi eğlenceler.







Bu arada gelecek ay derginiz Level yeniden doğuyor. Hem içerik, hem sayfa düzeni olarak çok daha öteye gidecek olan Level' daki bu değişikliklerden, Play' de nasibini alıyor. Play, yerini tekrar PlayStation sayfalarına bırakıyor. E bu da bana farklı bir şeyler yapma imkanını veriyor. Artık okur mektuplarının bir sayfası da konsola ayrılıyor. En güzel sorulardan seçerek yayınlayacağım. Poster olayına daha sık girmeyi de planlıyoruz. Bu arada artık PSX tam çözümler için bana e-mail atmak zorunda kalmayacaksınız çünkü web sitemize yakında PlayStation ile ilgili bir link de eklenecek; yakında ama:) Başka süprizler de olabilir ama şu an için henüz çok erken. Bu arada ICQ muhabbetini ayda bire indiriyorum. 7 Mart 2001 Çarşamba günü saat: 22:00 - 24:00 arası 61718306 numaradayım. Of, yine çok uzattım galiba. Neyse, son olarak yetenekli bir okurumuzun ortaya çıkardığı görüntülere deyiniyorum ve bitiriyorum. Daha önce Tekken 3' deki Ling' in eteğini çıkartan!?! ram kodunu yapmayı başaran okurumuz Gökhan Muharremoğlu, bu kez de Silent Hill ve Resident Evil cd' lerinden, bizim görmediğimiz ekranları bulup çıkarttı. Acaba Silent Hill' da uzaylıların parmağı mı vardı? Bu resimleri daha önce gören varsa lütfen bana haber versin. Kendinize iyi bakın, turp gibi kalın, Bye&Smile...



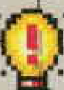








MegaEmin™
megaemin@level.com.tr



Rival Schools 2 Fighting Diary

• Alay etme: maç sırasında "Select" e basın.

• Zafer görüntüsünü kontrol etme: kazandığınızda yön tuşlarını kullanın.



Metal Slug

• Hile modu: Options ekranında X, yuvarlak, kare, üçgen(2), yuvarlak ve kareye basın.

• Mini oyun: oyun tamamlandıktan sonra Another Story' yi seçin.





Silent Hill

• Extra options: options seçeneğinde L1 veya R1 e basın.

• Gerçek son: oyunu en iyi dereceyle bitirip "Channeling Stone" u alın. Bu taşı beş ayrı yerde kullanıp gerçek sona ulaşabilirsiniz.

1- Diğer okulun çatısında

2- Hotel Parking Lot' da

3- Botun kabininde

4- Diğer Hospital' ın girişinin dış tarafında

5- Fener kulesinin en tepesinde.

İlk dört yerde sıra önemli değil ama girer girmez kullanmalısınız. Beşinci yer ise taşı kullanacağınız son yer olmalıdır.

Street Fighter EX Plus Alpha

• Gizli karakterler: Practise Mode' un üzerine gelin ve select, yukarı, sağ, aşağı, sağ, select yapın.

• Priestess Hokoto: Options' tan Alpha modu seçin. Tuşları default yapın ve daha önce açtığınız Evil Hokoto' yu R1 ile seçin. Hemen ardından maç başlayana kadar L2+Start+Kare+Üçgen yapın.

• Finalde Akuma ile dövüşme: en az üç perfect alın, hiç round kaybetmeyin ve en az beş süper kombo bitirişi yapın. M.Bison' un ardından Akuma gelecektir.

• Street Fighter 2' den mini oyun: Practise' e gelip start, yukarı(2), sağ, yukarı, sağ, yukarı, start yapın. Japon versiyonu için yukarı(2), sağ, yukarı, sağ, yukarı, select' i deneyin.

NOT: Oyunun Japon versiyonuna sahipseniz "Select" yerine "Start" tuşunu kullanınız.

Street Fighter EX 2 Plus

• Gizli karakterler: Bonus(2), Director(4), Practise, Arcade(5). Garuda, Shadow Geist, Kairi ve Hayate açılacak.

• Bonus oyunları: Bonus(5), Option(3), Versus, Director(2).

• Maniac Mode: Practice(5), Arcade(5), Versus(3), Option, Bonus, Practice(4).

• Sample data: Practice, Director, Versus, Arcade, Option, Bonus, Director, Versus, Arcade, Practice.

• M.Bison 2: Bonus(13), Director(4), Bonus(13).



NOT: Oyunun Japon versiyonuna sahipseniz "Select" yerine "Start" tuşunu kullanınız. Ana menüde kodla alakası olmayan seçeneğin üzerine gitmeyiniz, örneğin iki yukarısı için bir aşağı yapınız. Kısaltılmış yerlerdeki sayılar select' e (veya start' a) kaç kez basacağınızı ifade etmektedir.

RAM KODLARI

THE X - FILES

• To-fu 800D1F86 - 000F
• To-fu (Japon vers.) 300D162E - 000F
• Mercenaries modda To-fu ile oynama
800D3D3E - 000F
800D3D54 - 000F

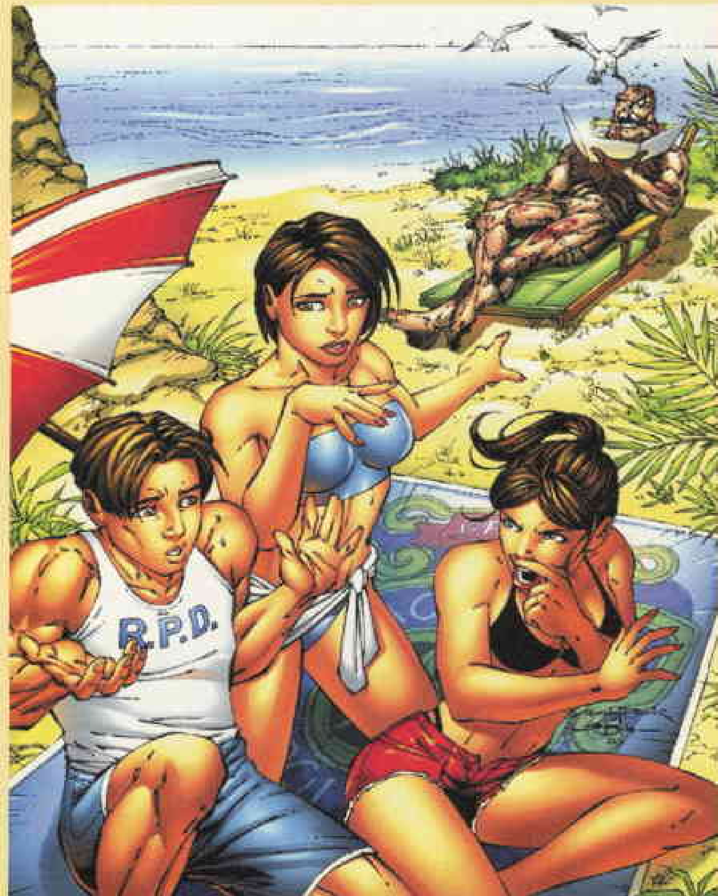
Ace Combat 3: Electrosphere

• Tüm jetler açık:
C1000000 - 5000
50000A02 - 0000
800BDB12 - 0101
• Hasar kapalı: 80136956 - 0064
• Sınırsız zaman: 8013B438 - 0000
• Rapid fire missile:
E0070230 - 0004
80070230 - 0001

Eagle One: Harrier Attack

• Tüm bölümler:
8010E7D0 - 0005
8010E2D0 - 0005
8010E350 - 0005
8010E3D0 - 0005
8010E450 - 0005
8010E4D0 - 0005
• Sınırsız roket: 8003D408 - 2400
• Sınırsız havadan havaya missile:
80018960 - 2400
• Extra armor: 80038A44 - 2400

MegaEmin™
megaemin@level.com.tr





TEKKEN TAG TOURNAMENT

HAREKETLER

TUŞLAR

Kare	Sol Yumruk
Üçgen	Sağ Yumruk
X	Sol Tekme
Yuvarlak	ağ Tekme
Tag	Omuz düğmeleri
f	İleri
d/f	Aşağı ve ileri
d	Aşağı
d/b	Aşağı geri
b	Geri
u/b	Yukarı geri
u	Yukarı
u/f	Yukarı ileri
F	İleri basılı
D/F	Aşağı ileri basılı
D	Aşağı basılı
D/B	Aşağı geri basılı
B	Geri basılı
U/B	Yukarı geri basılı
U	Yukarı basılı
U/F	Yukarı ileri basılı
qcf	İleri çeyrek daire (aşağıdan ileriye)
qcb	Geri çeyrek daire (aşağıdan geriye)
hcf	İleri yarım daire (geriden ileriye)
hcb	Geri yarım daire (ileriden geriye)
n	Yön tuşlarını serbest bırakın
FC	Eğilir vaziyet
BT	Rakibe arkanız dönük
ws	Ayağa kalkma
ss	Yana adım
ssl	Sola yan adım
ssr	Sağa yan adım
,	Birbirini izleyen
+	Aynı anda
~	Öncekinin hemen ardından yeni komutları girin
"	Bölümlere ayrılan komutlar
[tag]	Diğer karakteri çağırmak
any	Bir tuşa basın
M	Orta seviye vuruşlar
H	Yüksek seviye vuruşlar
L	Alçak seviye vuruşlar
!	Blok alınamayan vuruşlar



HEIHACHI MISHIMA

Temel Vuruşlar

Hareket	Komut	Özellikler	Hasar
Shining Fists	Kare, Kare, Üçgen	H H M	18
Demon Slice Kick	f, n, d, D/F+X	L	21
Three Hell Sweeps To Thunder Godfist	f, n, d, D/F+Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare	M	21
Alter Splitter	b+Kare	M	22
Demon Breath	Kare+Üçgen	M	22
Dark Thrust	ws+Üçgen	M	24
Split Axe Kick	f, f+X	M	24
Wind Godfist [tag]	f, n, d, d/f+Üçgen, [tag]	M	25
Electric Wind Godfist [tag]	f~n~d~d/f+Üçgen, [tag]	M	25
Demon Boar	b+Üçgen	M	25
Mishima Stomp	d+Yuvarlak	L	25
Demon Scissors	Yuvarlak~X	M	25
Demon Axe Kick	f+Yuvarlak	M	27
Demon Godfist [tag]	f, f+Üçgen, [tag]	M	30
Deathfist	qcf+Üçgen	M	30
Leaping Slash Kick	f, f, f+X	M	30
Thunder Godfist	f, n, d, d/f+Kare	M	31
Demon Gut Kick	f, n, d, d/f+X	M	35
Demon Tile Splitter	d+Kare+Yuvarlak	!	70
Demon Backhand Spin	Üçgen, Üçgen	H H	12, 21
Tsunami Kick	ws+Yuvarlak, Yuvarlak	M M	12, 21
Tile Splitter To Deathfist	d+Kare, Üçgen	M M	15, 26
Three Hell Sweeps To Tsunami Kick	f, n, d, D/F+Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, n, Yuvarlak, Yuvarlak	L L L M M	17, 13, 13, 18, 21
Two Hell Sweeps To Tsunami Kick	f, n, d, D/F+Yuvarlak, Yuvarlak, n, Yuvarlak, Yuvarlak	L L M M	17, 13, 18, 21
Two Hell Sweeps To Thunder Godfist	f, n, d, D/F+Yuvarlak, Yuvarlak, Kare	L L M	17, 13, 21
Hell Sweep To Tsunami Kick	f, n, d, D/F+Yuvarlak, n, Yuvarlak, Yuvarlak	L M M	17, 18, 21
Hell Sweep To Thunder Godfist	f, n, d, D/F+Yuvarlak, Kare	L M	17, 21
Hell Axe	u/f+X, Yuvarlak	M H	17, 22
Demon Backhand	f+Üçgen, Kare+Üçgen	H M	21, 22
Rising Sun	u/f+Yuvarlak, Yuvarlak	H L	25, 15
Double Punch To Roundhouse	Kare, Üçgen, Yuvarlak	H H H	5, 8, 18
Demon Slayer	Kare, Üçgen, Üçgen, Kare+Üçgen	H H H M	5, 8, 18, 22
Demon Massacre	f+Kare, b+Üçgen, Kare	H M M	6, 21, 25
Demon Lair	f+Kare, b+Üçgen, Yuvarlak	H M M	6, 21, 30
Twin Pistons [tag]	d/f+Kare, Üçgen, [tag]	M M	8, 21
Shadow Step	b, b, n+X+Yuvarlak	Özel hareket	Özel hareket
Auger Satașma	Üçgen+X+Yuvarlak	Satașma	Satașma

Atmalar

Hareket	Komut	Kaçış	Hasar
Neck Breaker	Kare+X	Kare	30
Power Bomb	Üçgen+Yuvarlak	Üçgen	30
Stone Head [tag]	f, f+Kare+Üçgen	Kare+Üçgen	33
Head Butt Carnival	f, f+Kare+Yuvarlak	Kare+Üçgen	29
Tile Splitter Guillotine	(rakibin solundan) Kare+X veya Üçgen+Yuvarlak	Kare	40
Free Fall	(rakibin sağından) Kare+X veya Üçgen+Yuvarlak	Üçgen	40
Atomic Drop	(rakibin arkasından) Kare+X veya Üçgen+Yuvarlak		45

10 lu kombolar

d/f+X, Üçgen, Üçgen, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak, Üçgen, Üçgen, Yuvarlak	M H H L L M H H M M	17, 5, 6, 8, 8, 5, 10, 5, 6, 35
d/f+X, Üçgen, Üçgen, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak, Kare, Üçgen, Kare	M H H L L M H H M M	17, 5, 6, 8, 8, 5, 10, 5, 6, 30
d/f+X, Üçgen, Üçgen, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Kare	M H H L L M H M M M	17, 5, 6, 8, 8, 5
f, F, Üçgen, Kare, Üçgen, Üçgen, X, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Üçgen, Kare	H H H H M M L H M M	7, 8, 6, 7, 6, 11, 5, 5, 8, 30





ARMOR KING

Temel Vuruşlar

Hareket	Komut	Özellikler	Hasar
Croch Attack	f,f,n+Üçgen	L	6
Rising Knife	ws+Kare	M	10
Gut Punch	d/f+Üçgen	M	10
Frankensteiner [tag]	d/f+X+Yuvarlak,[tag]	H	15
Elbow Sting	d/f+Kare	M	15
Flying Cross Chop	f,f+Kare+Üçgen	H (dalma ile bağlantılıysa L)	15
Drop Kick	d/b+Yuvarlak	L	16
Launching Upper [tag]	f,f+Üçgen,[tag]	M	20
Dynamite Upper [tag]	FC,d/f+Üçgen,[tag]	M	20
Toll Kick	b+X	H	20
Black Uppercut [tag]	f,n,d,d/f+Üçgen,[tag]	M	21
Corporate Elbow	d+Kare+Üçgen	M	21
Swipe	ss+Üçgen	M	22
Blind Kick	BK X	M	25
Black Rising Knee	f,n,d,d/f+Yuvarlak	M	25
Jump-in Moon Drop	u/f,n+Kare+Yuvarlak	!	25
Convict Kick	f,f+Yuvarlak	M	26
Black Arrow	b+Kare+Yuvarlak	H	30
Black Speer	f+Kare+Yuvarlak	M	30
Exploding Kick	f,f+X+Yuvarlak	H	30
Closeline	f,n,d,d/f+Kare	H	32
Knuckle Bomb	u/f+Kare+Üçgen	M	35
Double Jump Knuckle Bomb	u/f,n+Kare+Üçgen	M	35
Elbow Drop	u/f+Üçgen+Yuvarlak	M	35
Double Knee Drop	u/f+X+Yuvarlak	M	40
Spinning Exploding Kick	f,f,f+X+Yuvarlak	M	40
Neck Cutter	X+Yuvarlak	H	42
Burning Knuckle	u/f+Kare+Üçgen~D	!	45
Jump-in Burning Knuckle	u/f,n+Kare+Üçgen~D	!	45
Low Jab Quick Uppercut	d+Kare,n+Üçgen	M M	12,12
Straight Right Upper	Üçgen,Kare	H M	12,12
Ali Kicks	d+X+Yuvarlak,Yuvarlak,Yuvarlak,Yuvarlak,Yuvarlak	L L L L L	17,7,7,4,3
Jump-in Ali Kicks	u/f,n+X+Yuvarlak,Yuvarlak,Yuvarlak,Yuvarlak,Yuvarlak	L L L L L	17,7,7,4,3
Double Punch To Chin Bruiser	Kare,Üçgen,Kare	H H M	6,10,10

Temel Atmalar

Hareket	Komut	Kaçış	Hasar
Coconut Crush	Kare+X	Kare	30
Jaguar Driver	qcf+Kare	Kare	25
Giant Swing	f,hcf+Kare	Kare	70
DDT	d/b,D/B+Kare+Üçgen	Kare+Üçgen	45
Suplex	Üçgen+Yuvarlak	Üçgen	30
Steiner's Screwdriver	" d,d,D+Kare+Üçgen		35
Ultimate Tackle	D/B+Kare+Üçgen		5
Ultimate Punches	" Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Kare		5,5,5,5,5
Piledriver	d/b,F+Üçgen	Üçgen	58
Armor King's Driver [King ile]	D/B+Üçgen+Yuvarlak	Üçgen	32
Frankensteiner [tag]	d/f+X+Yuvarlak,[tag]	Alçak korunma	45
Death Valley Bomb	(rakibin solundan) Kare+X or Üçgen+X	Kare	40
Jumping Reverse DDT	(rakibin sağından) Kare+X or Üçgen+X	Üçgen	40
Reverse DDT	(rakibin arkasından) Kare+X or Üçgen+X		55
Mount	(yerdeki rakibe) d/b+Kare+X		
Mount Punches	" Kare,Üçgen,Kare,Üçgen,Kare		5,5,5,5,5
Mount Punches	" Üçgen,Kare,Üçgen,Kare,Üçgen		5, 5, 5, 5, 5

Çoklu Atma

Hareket	Komut	Kaçış	Hasar
Choke Sleeper	f,n,d,d/f+Kare+Üçgen	Kare+Üçgen	32
Funeral Suplex	" Üçgen+Yuvarlak,Kare+Üçgen,Kare+Üçgen	Kare	25
Pickpocket Sleeper	" X+Yuvarlak,X+Yuvarlak,Kare+Üçgen	Üçgen	15
Triple Mounted Punches	" Kare,Kare,Kare+Üçgen	Kare	20
Stretch Muffler	" X,Yuvarlak,Kare+Üçgen,X+Yuvarlak	Üçgen	23

10 lu kombolar

Kare,Üçgen,Kare,Kare,Üçgen,Yuvarlak,Yuvarlak,Yuvarlak,Kare,X	H H M M H L L L M M	6,10,10,6,6,5,5,5,7,30
f+Üçgen,Kare,Kare,Üçgen,Yuvarlak,Yuvarlak,Yuvarlak,Kare,X	H M M H L L L M M	10,10,6,6,5,5,5,7,30



BRYAN FURY

Temel Vuruşlar

Hareket	Komut	Özellikler	Hasar
Thin Low Kick	d+X+Yuvarlak	L	15
Snake Edge	d/f+X	L	17
Quick Knee	b+Yuvarlak	M	17
Snake Upper [tag]	ws+Kare, [tag]	M	18
Stomach Lift	d/b+Üçgen	M	18
Vulcan Punch	d/f+Üçgen	M	18
Chin Smash	qcb, Üçgen	H	21
Orbital Heel	u/f+Yuvarlak	M	21
Meteor Blow	f+Kare+Yuvarlak	!	21
Snake Slam [tag]	b+Kare, [tag]	M	22
Power Axe	d/f+Yuvarlak	M	23
Rolling Driver	u/f+X	H	25
Orbital Flip Drop	b, b+Yuvarlak	H	25
Side Step Elbow	f+Kare+Üçgen	H	26
Shell Shock	ss+Üçgen	H	26
Cheap Trick	ss+Kare~Üçgen	M	28
Spin Kick	ws+X+Yuvarlak	H	28
Mach Breaker	f, f+Üçgen	H	30
Leaping Slash Kick	f, f, f+X	M	30
Mach Kick	f, f+Yuvarlak	H	32
Headhunter	ss+Kare	H	33
Slash Kick	f, f+X	M	36
Meteor Smash	b+Kare+Yuvarlak	!	60
Can Smasher	D/F+Kare, Kare, Kare, Kare, Üçgen	M M M M M	10, 15, 12, 11, 18
Double Body Blow	d/f+Kare, Üçgen	M M	10, 16
Hammer Driver	Kare+Üçgen	M M	14, 21
Doom Knuckles Mach Punch	b+Üçgen, Kare, Üçgen	H H H	16, 17, 21
Doom Knuckles Side Step Mach	b+Üçgen, Kare~u, Üçgen	H H H	16, 17, 21
Doom Knuckles Wolf Bite	b+Üçgen, Kare, Yuvarlak	H H M	16, 17, 23
Doom Knuckle Wolf Bite	b+Üçgen, Yuvarlak	H M	16, 23
Fake Out Doom Knuckle	b+Üçgen~f+Kare,	H	17,
Mach Punch	b+Üçgen~f+Kare, Üçgen	H H	17, 21
Wolf Bite	b+Üçgen~f+Kare, Yuvarlak	H M	17, 23
Bruce Special	X, Üçgen, Kare, Yuvarlak	M M M L	18, 11, 10, 12
Gatling Rush	X, Üçgen, Kare, Üçgen	M M M M	18, 11, 10, 14
Running Blind	f+Yuvarlak, X, Yuvarlak	H M H	18, 14, 18
Quick Spin Kicks	X, X	M H	18, 16
Gut Punch to Chain Slam	ws+Üçgen, b+Üçgen	Atmak için M	18, 21
Run for Cover	b+X, Üçgen, Kare, Yuvarlak	H H M L	20, 12, 11, 12
Bruce Rush	b+X, Üçgen, Kare, Üçgen	H H M M	20, 12, 11, 14
Twin Knee	ws+X, Yuvarlak	M M	22, 16
Punch Kick Cross	Kare~Yuvarlak,	H H	6, 15,
Southern Cross	Kare~Yuvarlak, X, X	H H M H	6, 15, 17, 16
Lair's Dance	Kare~Yuvarlak, Üçgen, Kare, Üçgen	H H H H H	6, 15, 21, 17, 21
Side Step Lair's Dance	Kare~Yuvarlak, Üçgen, Kare~u, Üçgen	H H H H H	6, 15, 21, 17, 21
Cremation	Kare~Yuvarlak, Üçgen, Kare, Yuvarlak	H H H H M	6, 15, 21, 17, 23
Atomic Dance	Kare~Yuvarlak, Üçgen, Yuvarlak	H H H M	6, 15, 21, 23
Bruce Low Rush	Kare, Üçgen, Kare, Yuvarlak	H H M L	6, 8, 11, 12
Bruce Rush	Kare, Üçgen, Kare, Üçgen	H H M M	6, 8, 11, 14
Northern Lights	Kare, Üçgen, X	H H L	6, 8, 13
High & Mid Punch Parry	b+Kare+Üçgen, Üçgen	Reversal	Reversal
Low Parry	d+Kare+X veya Üçgen+Yuvarlak	Reversal	Reversal
Satasma	Kare+X+Yuvarlak	Satasma	Satasma

Atmalar

Hareket	Komut	Kaçış	Hasar
Full Neck Swing	Kare+X	Kare	30
Gravity Brain Buster	Üçgen+Yuvarlak	Üçgen	30
Chains of Misery	FC, d/f, d, d/f+Kare+Üçgen	Kare+Üçgen	45
Gravity Blow	(rakibin solundan) Kare+X or Üçgen+Yuvarlak	Kare	40
Knee Blast	(rakibin sağından) Kare+X or Üçgen+Yuvarlak	Üçgen	40
Hummer Neck Wringer [tag]	(rakibin arkasından) Kare+X, [tag] or Üçgen+Yuvarlak, [tag		60

10 lu kombolar

b+X, Yuvarlak, Kare, Üçgen, Kare, Yuvarlak, Üçgen, Kare, Yuvarlak, Üçgen	H M M M H H H H M H	20, 12, 5, 7, 3, 8, 5, 5, 10, 21
b+X, Yuvarlak, Kare, Üçgen, Kare, Yuvarlak, Üçgen, Yuvarlak	H M M M H H H M	20, 12, 5, 7, 3, 8, 5, 26
b+X, Yuvarlak, Kare, Üçgen, Kare, Yuvarlak, X, X	H M M M H H M H	20, 12, 5, 7, 3, 8, 17, 16



play STATION — HWOARANG

Temel Vuruşlar

Hareket	Komut	Özellikler	Hasar
Body Blow	d/f+Kare+Üçgen	M	10
Crippler	d/b+Yuvarlak	L	10
Reverse Shot	b+Üçgen	H	12
Rejection	u/f+Yuvarlak	H	15
Rusty Knife Righty	f+Üçgen	M	15
Rusty Knife Lefty	F+Üçgen	M	15
Flamingo Kick	u+X	M	20
Plasma Blade [tag]	BT Yuvarlak, [tag]	M	20
Doggie Lift	f+Yuvarlak	H	20
Rude Boy Righty	Yuvarlak, f+Yuvarlak	H H	20
Ecoli	f, n, d, d/f+X~X	M	22
Ecoli	f+X~X	M	22
Sky Rocket [tag]	f, n, d, d/f+Yuvarlak, [tag]	M	23
Windmill Kick	ws+X	M	28
Nose Bleeder	b+Yuvarlak	H	28
Repeater	d/b+Yuvarlak~Yuvarlak	M	30
Spiral Trap	f, f+X	M	30
Leaping Slash Kick	f, f, f+X	M	30
Torpedo Kick	f, f+Yuvarlak	H	30
Dynamite Heel	d/b+X+Yuvarlak	!	40
Rejected	Üçgen, X	H M	10, 16
Rejection	Üçgen, Yuvarlak	H H	10, 25
Knee Buster Dodge Lift	d+X, Yuvarlak	M H	12, 13
Rude Boy Lefty	Yuvarlak, Yuvarlak	H H	14, 10
Toe Jam Flamingo	Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak	H H H	14, 10, 10
Blizzard Kicks	Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, X	H H H L	14, 10, 10, 10
Hot Feet	Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak	H H H M	14, 10, 10, 20
Toe Jam Righty	Yuvarlak, Yuvarlak, f+Yuvarlak	H H H	14, 10, 25
Axe Murderer Lefty	Yuvarlak, f+X	H M	14, 17
Axe Murderer Righty	Yuvarlak, X	H M	14, 20
Party Hearthy	X, X, X, Yuvarlak	H M M H	15, 12, 10, 20
Total Outrage	X, X, X, Yuvarlak, Yuvarlak	H M M H M	15, 12, 10, 20, 15
Machine Gun Kicks [tag]	X, X, X, X, [tag]	H M M H	15, 12, 10, 25
Disorderly Conduct	X, X, Yuvarlak	H M H	15, 12, 20
Bad Menace	X, X, Yuvarlak, Yuvarlak	H M H M	15, 12, 20, 15
Menace	X, X, d+X	H M L	15, 12, 7
Menace to Society	X, X, d+X, Yuvarlak	H M L H	15, 12, 7, 20
Double Menace to Society	X, X, d+X, Yuvarlak, Yuvarlak	H M L H M	15, 12, 7, 20, 15
Hunting Hawk	u/f+X, Yuvarlak, X	M M H	15, 14, 25
Tsunami Kick	ws+Yuvarlak, Yuvarlak	M M	15, 15
Flying Eagle	X~Yuvarlak	M H	15, 28
Public Enemy	d/f+X, Yuvarlak	M	17, 21
Short Outrage	f+Yuvarlak, Yuvarlak	H M	20, 15
Rejected	Kare, Üçgen, X	H H M	5, 10, 16
Rejection	Kare, Üçgen, Yuvarlak	H H H	5, 10, 25
Home Surgery	Kare, Kare, X, X	H H L H	5, 8, 10, 18
Fire Cracker [tag]	d+Yuvarlak, Yuvarlak, [tag]	L H	7, 22
Cancel	d/b+X+Yuvarlak, b, b	İptal	İptal
Low Parry	d+Kare+X	Reversal	Reversal
Disrespect	Kare+Üçgen	Stance	Stance
Stance Change	X+Yuvarlak	Stance	Stance
Left Flamingo Stance	f+X	Stance	Stance
Right Flamingo Feint	f, n+Yuvarlak	Stance	Stance

Sola Dönükken

Hareket	Komut	Özellikler	Hasar
Right Side Kick	d/f+Yuvarlak	L	12
Teaser Trip	X	L	15
Chainsaw Flamingo	Yuvarlak~f	H	15
Plasma Blade	BT X	M	20
Grand Theft	f+Yuvarlak~Yuvarlak	M	20
Pirouette Kick	f, f+Yuvarlak	M	20
Cheap Shot	f+X, b	H	25
Ripoff	f, f+X	H	25
Misdemeanor	b+X	H	28
Snap Spin Kick	b+Yuvarlak	H	32
Backlash	X~Yuvarlak	H	36
Migrane	Kare, Kare	H M	10, 12
Jab Spin Kick	Üçgen, b+Yuvarlak	H H	10, 32
Chainsaw Kick	Yuvarlak, X	H M	15, 20
Double Hook	Yuvarlak, Yuvarlak	H H	15, 27
Teaser Trip - Wild Roundhouse	X, X	L H	15, 40
Teaser Trip	f+X, Yuvarlak	H L	18, 20
Screw Pirouette Kick	f, f+Yuvarlak~X	M H	20, 20
Big Fists	Üçgen, Kare, Kare	H H M	6, 10, 12
Jab Chainsaw Flamingo	Üçgen, Yuvarlak~f	H H	6, 15
Jab Chainsaw Kick	Üçgen, Yuvarlak, X	H H M	6, 15, 20
Jab Double Hook	Üçgen, Yuvarlak, Yuvarlak	H H H	6, 15, 27
PK Combo	Üçgen, X	H H	6, 25
Right Flamingo Stance	f+Yuvarlak	Stance	Stance

Sağ Flamingo

Hareket	Komut	Özellikler	Hasar
Righty	N	Stance	Stance
Spin Back Fist	Kare	M	12
Right Jab	Üçgen	H	12
Teaser Trip	d+X	L	12
Right Cutter	d+Yuvarlak	L	13
Right Snap Kick	f+Yuvarlak	M	18
Super Right	Yuvarlak	M	20
Left Heel Lance [tag]	b+X, [tag]	M	21
Flamingo Hop Kick	X	H	25
Snap Spin Kick	b+Yuvarlak	H	32
Side Step	u or d	Özel hareket	Özel hareket
Flamingo Stepping	F	Özel hareket	Özel hareket
Flamingo Back Dash	B	Özel hareket	Özel hareket

Sol Flamingo

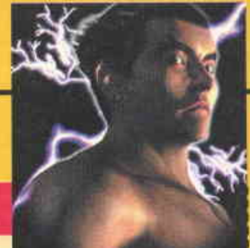
Hareket	Komut	Özellikler	Hasar
Left Jab	Kare	H	12
Right Back Hand	Üçgen	M	12
Left Cutter	d+X	L	12
Teaser Trip	d+Yuvarlak	L	15
Left Snap Kick	f+X	M	18
Right Heel Lance [tag]	b+Yuvarlak, [tag]	M	21
Famingo Hop Kick	Yuvarlak	H	28
Snap Spin Kick	b+X	H	32
Power Blast	Kare+Yuvarlak	!	80
Menace to Society	X, X, Yuvarlak	M M H	12, 10, 20
Bad Menace	X, X, Yuvarlak, Yuvarlak	M M H M	12, 10, 20, 15
Machine Gun Kicks [tag]	X, X, X, [tag]	M M H	12, 10, 25
Public Enemy	X, Yuvarlak	M M	12, 21
Side Step	u veya d	Özel hareket	Özel hareket
Flamingo Steppin'	F	Özel hareket	Özel hareket
Flamingo Back Dash	B	Özel hareket	Özel hareket
Lefty	N	Stance	Stance

Atmalar

Hareket	Komut	Kaçış	Hasar
Pick Pocket	Kare+X	Kare	20, 10
Falcon Dive Kick	Üçgen+Yuvarlak	Üçgen	20, 10
Roll & Choke	f, f+Üçgen	Üçgen	30
Door Mat	qcb+X	Üçgen	40
Leg Hook	d, d/b+Kare+X	Kare+Üçgen	30
Human Cannonball [tag]	f+Üçgen+X, [tag]	Üçgen	18
Dead End	(rakibin solundan) Kare+X veya Üçgen+Yuvarlak	Kare	38
Neck Snapper	(rakibin sağından) Kare+X veya Üçgen+Yuvarlak	Üçgen	22, 22
Slaughter House	(rakibin arkasından) Kare+X veya Üçgen+Yuvarlak		55

10 lu kombolar

(from Left Flamingo) Üçgen, Üçgen, X, Yuvarlak, X, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, X		M H H L M M L H M H	12, 7, 10, 7, 7, 8, 7, 10, 21, 42
(from Right Flamingo) Kare, Üçgen, X, Yuvarlak, X, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, X		M H H L M M L H M H	12, 7, 10, 7, 7, 8, 7, 10, 21, 42



play STATION — KAZUYA

Temel Vuruşlar

Hareket	Komut	Özellikler	Hasar
Middle Kick	f, n, d, d/f+X	M	10
Gut Smash	d/f+Kare	M	17
Stature Kick	d/b+Yuvarlak	L	17
Gut Punch	d/f+Üçgen	M	21
Split Axe Kick	f, f+X	M	23
Wind Godfist [tag]	f, n, d, d/f+Üçgen, [tag]	M	25
Demon Gut Punch	ws+Üçgen	M	25
Demon Scissor	Yuvarlak~X	M	25
Glorious Demon Fist	f+Kare+Üçgen	M	26
Axe Kick	f+Yuvarlak	M	27
Thunder Godfist	f, n, d, d/f+Kare	M	29
Soul Thrust	f+Üçgen	M	30
Leaping Slash Kick	f, f, f+X	M	30
Tsunami Kick	d/f+Yuvarlak, Yuvarlak	M M	10, 18
Hell Sweeps	f, n, d, D/F+Yuvarlak, Yuvarlak	L	12, 12
Twin Pistons [tag]	ws+Kare, Üçgen, [tag]	M M	12, 15
Demon Backhand Spin	Üçgen, Üçgen	H H	12, 21
Quick Tsunami Kick	ws+Yuvarlak, Yuvarlak	M M	13, 18
Spinning Demon	u/f+Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, YuvarlakH L L M	25, 15, 12, 25	
Thunder Godfist	f, n, d, d/f+Kare, X	M M	29, 10
Hell Sweep	f, n, d, d/f+Kare, Yuvarlak	M L	29, 12
Double Punch	Kare, Üçgen, Yuvarlak	H H L	5, 10, 17
Demon Slayer	Kare, Üçgen, Üçgen	H H H	5, 10, 18
Shining Fists	Kare, Kare, Üçgen	H H M	5, 8, 18
Kazuya Mist Step	f, n	Özel hareket	Özel hareket

10 lu kombolar

f, f+Üçgen, Kare, Üçgen, Üçgen, X, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Üçgen, Kare	H H H H M M L H M M	7, 8, 6, 7, 6, 11, 5, 5, 8, 30
f, f+Üçgen, Kare, Üçgen, Üçgen, X, Yuvarlak, Yuvarlak, X, Üçgen, Kare	H H H H M M L L M !	7, 8, 6, 7, 6, 11, 5, 5, 25, 30

Atmalar

Hareket	Komut	Kaçma	Hasar
Bitch Kicks	Kare+X	Kare	30
Hip Toss	Üçgen+Yuvarlak	Üçgen	28
Stone Head [tag]	f, f+Kare+Üçgen	Kare+Üçgen	33
Ultimate Tackle	d+Kare+Üçgen		5
Ultimate Punches	" Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Kare		5, 5, 5, 5, 5
Steel Pedal Drop	(Rakibin solundan) Kare+X veya Üçgen+Yuvarlak	Kare	40
Skull Smash	(Rakibin sağından) Kare+X veya Üçgen+Yuvarlak	Üçgen	40
Reverse Neck Throw	(Rakibin arkasından) Kare+X veya Üçgen+Yuvarlak		50

RED ALERT 2

Gecikmeli olsa da Red Allert 2 Tam Çözümü sizinle

Evet sevgili Level halkı, nihayet uzun zamandır ihtiyacınız olan Red Alert2 strateji ustasına hoşgeldiniz. Bize ayrılan 6 sayfa boyunca size en iyi hizmeti sunmaya çalışacağım. Oyunun single player'ının kolay olduğunu düşündüğümden ve oyunun asıl zevkinin multiplayer olduğuna inandığımdan daha çok, çok ince multiplayer trick'leri üzerine yoğunlaşmak isterdim. Ama sizlerden gelen emaillerden anladığım kadarıyla, campaign bölümlerinin her biri hakkında da bilgiler verip, tüm birliklerin analitik incelemelerini de yapmam gerekecek.

Multiplayer üzerine olan uzun tecrübelerimi sizlerle paylaşmadan önce single player bölümlerinde ne yapmanız gerektiğini aradan çıkartalım isterseniz.

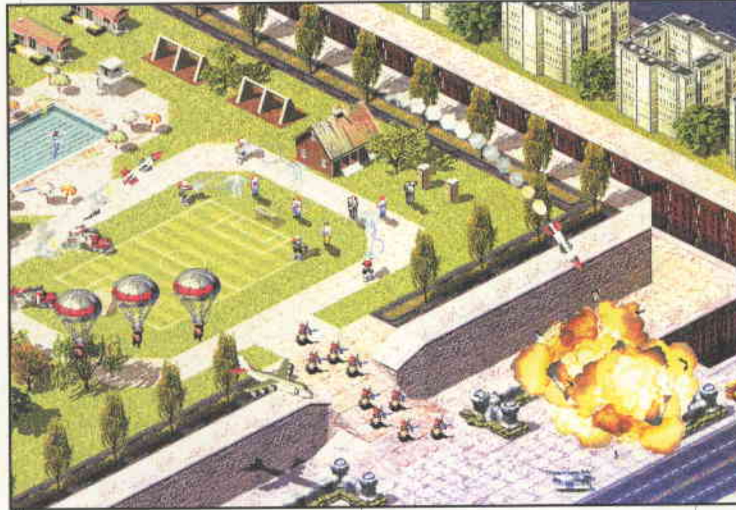
Allied Bölümleri

M1: Lone Guardian

Tanja'yla tüm Dreadnaought'ların cücüğünü hızla dürdükten sonra paratroprları öldürmüş GI'larla birlikte kuzeybatıya gidin ve saat yönünde dönerek Fort Bradley'e ulaşın. Barracks kurun ve yaklaşık 20 GI ve 1 Engineer'la sovyet üssüne doğru ilrleyin. Sentry Gun ve düşman askerlerini oradaki bidonlara ateş ederek havaya uçurun. Sentry Gun'ların işi bittikten sonra üsse girin ve barut kokusunun tadını çıkarın.

- **M2 : Eagle Dawn**

Tanja'yla rahatlıkla Flak Gun'ları temizledikten sonra Rocketeer'lerinizle Sentry Gun'ları yok edin. Engineer'la binaları aldıktan sonra yaklaşık 10 tane tank yapın(bu sırada Rocketeers'larınız Chronominer'ınızı korusun). Düşman üssüne yaklaşın ve Flak Gun'ların yakınındaki duvarları yok edin. Tesla Ractorleri yok ederken GI'larınız da deploy edilmiş olsunlar. Gerisi zaten bebek oyuncağı.



- **M3: Hail To TheChief**

GI'nızı IFV'ye koyun ve Jefferson Memorial'ı onarın. Ortaya çıkan sandıklardan soldakini alınca tüm adamlarınızın rank'i bir artacak. GI'larınızı doğudaki ilk köprünün yakınlarında deploy ettiğinizde ve daha sonra zamanla tesla ractor'e yaklaştırdığınızda gelen tüm birlikleri rahatlıkla durdurabilirken, aynı anda war factory'i de ele geçirebileceksiniz. Yaklaşık 10 tane Rhino Tank v 6 IFV ile kuzeydoğuya gidip Psychic Beacon'a arkadan yaklaşın. Böylece büyük bir Sovyet defansıyla uğraşmadan bölümü geçeceksiniz.

- **M4: Last Chance**

Büyük kanyonu Rocketeers'larınızla temizledikten sonra Sovyet Shipyard'ının doğusuna yanaşın. Destroyerlar'ınız Tesla Reactor'leri yok ederken futbol sahasına kadar gidin ve üssünüzü oraya kurun. Kuzeydoğunuzdaki köprünün yakınındaki binalara GI'larınızı sokun. Tank yapımıyla uğraşmayın ve yeterli miktarda GI üreterek yavaş yavaş deploy ede ede köprüden geçin ve Physich Amplifier'ı yok edin. Bu sırada batı ve kuzeyden gelecek bazı Flak Track'lere karşı hazırlıklı olun.

- **M5: Dark Night**

Casuslarınız kılık değiştirdikten sonra güneye götürün ve Sovyet üssünün yakınındaki hız-sandığını alın. Tanja civardaki köpekleri temizlerken, casuslardan bir tanesi üssün elektriklerini kessin(tesla reactor'un içine sokun), Bu sırada Tanja tüm asker ve köpekleri öldürsün. 2. casus da aynı şekilde elektrikleri kesik tutarken, bu sefer de tüm tesla coil'leri yok edin. Kuzeydeki Tesla'ları civardaki fıçılara ateş ederek yok edin. Batıya doğru gidin ve oradaki birlikleri Tanja'yla kurtarın. Tankla Silo'nun etrafındaki duvarları yok edin, ki Tanja içeri girebilsin.

- **M6: Liberty**

3 köprünün her birinin güneyine yaklaşık 10 tane GI koyun. Tecrübeleri arttıkça tanklar bile oradan geçemeyecektir. Üssünüzü Prism'lerle korurken bir sürü tank yapın ve kuzeydeki köprüden doğuya doğru gidin. Bu sırada başka bir grup tank ve asker ordusu yapın ve bunları da turuncu düşman üssüne güneyden yaklaştırın. İki ordunuzla da aynı anda saldırın. Bir kaç Harrier'la düşman üssündeki Tesla Coil'leri zayıflatabilirsiniz, ki tanklarınız rahatlasın Gerisi ise çocuk oyuncağı zaten.

HİLELER

America

Kod	Sonuç
gimmemorefirepower	Firepower
goldinmypockets	1000 Altın
iwantfastfood	1000 Food
icanwineverythingnow	Bölümü Kazandırır
iwantareallybadguy	Billy the Kid
iwantareallystrongher	Gall
woodisverygood	1000 Wood
icangeteverything	5000 Food, Wood, Altın (100 Guns, Horses)
horsesarecrazy	10 At
iwantanamericanhero	David Crocket
cpuon	Yapay Zekayı Açar
cpuoff	Yapay Zekayı Kapar





▪ M7 : Deep Sea

Bölümün başında yapabileceğiniz tek şey olabildiğince hızlı bir şekilde destroyer üretip düşman gemilerini karşılarken grizzly tanklarınızla da kıyıda durup gemilerinize olabildiğince destek vermek. İşler sakinleşince destoyerlarınızı doğuya götürün. Bir sürü destroyer ve Harrier'la düşmanın nuke atmasını engelleyin. Son olarak yaklaşık 7 ya da 8 transpor'u ful Grizzly'lerle doldurup kuzey sahillerine güneş banyosu yaptırmak üzere yollayın. Sonra da şenliği izleyin.

▪ M8 : Free Gateway

Köprüden güneydoğuya gidin ve rütbeli GI'larınızla üssün güneybatısındaki Tesla Coil'leri yok edin. Tanja'yla yağ fıçılarını havaya uçurun, Tesla Reactor'leri ve Psychic Beacon'u yok edin. Base'inizi geliştirin ve yeterli sayıda prism tank üretmeye başlayın. Bu sırada bir kaç grizzly tankla desolator'leri yok edin. Sonra da prism tanklarınızı büyük bir zevkle sovyet üssünün yakınına götürün ve partiyi izleyin.

▪ M9 : Sun Temple

Güneye yüzüp sahildekileri öldürün. Kuzeybatıdaki askerleri ve 2 grizzly'i kurtarın. Güneydeki üsse doğru gelin ve buradaki nighthawk'a tüm engineer'lerinizi yükleyip dikkatli bir şekilde haritanın en sağına uçun. Sonra geri dönüp aynı şekilde Seal'leri toplayın. Daha sonra bir tane engineer'i aynı bu şekilde sola uçurun ve düşmanları öldürdüğünüz yerdeki tüm yağ fıçılarını havadan yok edin. En doğudaki Maya tapınağına engineerinizi soktukyan sonra da seal ve diğer enginer'larla alabildiğiniz tüm binaları ele geçirin. Ve hemen tüm tanklarınızı olay yerine getirin ki, savaş da çabucak bitsin.

▪ M10 : Mirage

Defansınızı GI ve Grizzly yaparak kurun. Bir iki tane de Einstein'ın Lab'ını koruyan Mirage Tankların yanına yollayın. Hızlı ve kolay kazanmak için devamlı spy ve prism tank üretin. Spy'larla önce para kazanın, sonra barracks ve war factory'e sokarak veteran birlik yapın ve en sonunda da elektrikleri keserek prism'lerle saldırın. Casusları köpeklerden korumak için SEAL'leri kullanın.

▪ Mission 11 : Fallout

Bu bölümde çok hızlı olmak zorundasınız. GI'ları güneybatıdaki refineriykorumaya yollayın. Bir iki tanesi oradaki hotele yerleşsin. Grizzly'leri ve GI'ları kuzeybatıya diğer refinery'i korumaya yollayın. Ve bir sürü Patriot Missiles yapmaya başlayın. Nuclear tehlike anons edilince hemen bir kaç prism, grizzly ve 4-5 transport yapın. Destroyer ve dolphin'lerle koruduğunuz bu transportları adanın kuzey batısına çıkartın ve chronosphere'in de yardımıyla tüm düşmanın cücüğünü dürün.

▪ Mission 12: Chrono Storm

Tesla Reactor'u havaya uçurduktan sonra rehineleri kurtarın ve engineer'lerinizi oil derricklere yollayıp üssünüzü kurun. Kuzey doğuda bir havaalanı ele geçirebilirsiniz (bir iki tankla korumayı unutmayın ama). Nuke saldırılarından çok etkilenmemek için le geçirdiğiniz derricklerin yanına war factory'ler kurun ve spy'lar göndererek geri sayımı resetleyin. Bir sürü IFV ve Patriot Missile yapın ki, Kirov'lara karşı bakakalmayın. Bir sürü Chronolegionnair yapıp güneye ışınlanın. Buradaki elite birlikleri chrono'larla yok ederken tesla coil'den uzak kalmaya çalışın.

Sovyet Bölümleri

▪ M1 : Red Dawn

Bebeğin elinden şeker almak daha kolay olmuştur herhalde. Köprüden geçip barracks'ı ele geçirin. GI yapmanıza bile gerek kalmayacak. Köprüyü Engineer'la onarıp devam edin. Tank yardımı gelince Amerikalıların olayını bitireceksiniz.

▪ M2 : Hostile Shore

Başta verilen tanklar bir sürü sizi idare edecektir. O yüzden



Battle Isle: The Andosia War

Oyun sırasında hile modunu açmak için "alyanya" yazın.

Kod	Sonuç
Alt+E	Düşman birimlerinin sağlığı 1 olur
Alt+M	Görevi kazanırsınız
Alt+U	Araştırmalardaki tüm ilk teknikler biter

öncelikle para kazanmaya bakın. 2'şer tane war factory ve shipyar yapın. Conscript'lerinizle civardaki binaları ele geçirin ve rhino tanklarınızla düşman tanklarını bu binalara çekin. Bu sırada yaklaşık 8 tane submarine yapın ve denizleri keşfe çıkın. Aynı anda da yerden yaklaşık aynı sayıda tankla destek verin.

▪ M3 : Big Apple

Engineer'larla yakınlardaki oil derrick'leri alın ve oil derrick'lerin yakınındaki binalara da conscript'lerinizi sokun. Bu sırada bir iki yuri'yi de köprünün başına götürüp bekletin. 2 ya da 3 tane war factory yapıp bir sürü rhino, V3 ve flak track yapın. Rockeeters'e karşı dikkatli olun. V3'lerle pillboxları, barracks'ları ve war factory'leri temizleyin.

▪ M4 : Home Front

Düşman uçakları için Flak Tropers'a ve Flak Guns'a ağırlık verin. Tesla Troopers'la üssünüzü korurken, 1-2 Typhoon'la da Shipyard'ınızı koruyun. Daha sonra başka Typhoon'lar yaparak rakip Shipyard'ı yokedin. Son olarak da bir rhion-V3-tesla trooper ordusuyla kuzey-kuzeydoğudaki düşmanların cücüğünü dürün.

▪ M5: City of Lights

Devamlı binadan binaya gireceğiniz bir bölüm. Düşman askerlerinin yerlerini belirleyin ve onları menziline alan binalara girin. Yağ fıçılarını yok derek Tesla Trooper'lara yer açın. Eyfel kulesine en iyi sdağdan yaklaşırsınız. Crazy Ivan'lar pek tkili olmuyor, kullanmayın. Eyfel kulesine ulaştıktan sonra ise gerçek bir şenlik bekliyor sizi!

▪ M 6 : Sub Divide

Birliklerinizi bir kaç conscript ve tesla troopr'la üssün batısına savunmaya yerleştirin. Hızlıca radarınızı kurun ve denizaltılarınızı üretmeye başlayın. Bir iki tansini batıya yollayarak gelecek olabn gemilere karşı pusuda bırakın. Daha sonra dreadnoughts'larınızla yeterli bir mesafeden ateş ederek geçiti temizleyin. Giriş açıldığında bir sürü denizaltı pompalayın ve yelkenlerinizi rüzgara doğru yöneltin.

▪ M 7 : Chrono Defense

Rafinerinizi kurarken hızla üssünüzün kuzybatısına ve güneydoğunuza birer sentry gun yerleştirin. Conscript ve tesla trooper yaparken 2 tane de Flak Guns yerleştirin. Tanklarınızı yapın ve rakibin toplamda sadece 3-4 tane olan atağını savuşturun. Ayrıca doğudaki evleri yok edin, orada güney doğuya gidip çadırları yok edin ve oraadn da kuzeye gidin. Tech drill'leri engineer'lerinizle alın ve flak

ALLIED BİRLİKLERİ

G.I.
Maliyeti : 200
Gücü : 125
Hızı : 4
Görüş Alanı : 5
Zırhı : Yok
Elite Özelliği : **hız, zırh ve ateş gücünde %250 artış, kendini iyileştirme, binaları vururken ekstra güç (kabus gibi)**

Chrono Miner
Maliyeti : 1400
Gücü : 1000
Hızı : 4
Görüş Alanı : 4
Zırhı : Orta
Elite Özelliği : Mümkünatı yok.

Engineer
Maliyeti : 500
Gücü : 75
Hızı : 4
Görüş Alanı : 4
Zırhı : Yok
Elite Özelliği : İmkanı yok.

Grizzly Battle Tank
Maliyeti : 700
Gücü : 300
Hızı : 7
Görüş Alanı : 8
Zırhı : Ağır
Elite Özelliği : daha iyi g (güç), ag (atış gücü), ah (atış hızı)ve ki (kendini iyileştirme)

Amphibious Transport
Maliyeti : 900
Gücü : 300
Hızı : 6
Görüş Alanı : 6
Zırhı : Hafif
Elite Özelliği : Kapasitesi kurtarmıyor.

IFV
Maliyeti : 600
Gücü : 200
Hızı : 8
Görüş Alanı : 10
Zırhı : Hafif
Elite Özelliği : daha iyi g, ag (4 roket gibi), ah ve ki

Attack Dog
Maliyeti : 200
Gücü : 100
Hızı : 8
Görüş Alanı : 9
Zırhı : Yok
Elite Özelliği : Daha iyi g, ah ve ki

Destroyer
Maliyeti : 1000
Gücü : 600
Hızı : 6
Görüş Alanı : 7
Zırhı : Ağır
Elite Özelliği : daha iyi g, ag, ah ve ki

Harrier
Maliyeti : 1200
Gücü : 150
Hızı : 8
Görüş Alanı : 14
Zırhı : Hafif
Elite Özelliği : Daha iyi g, ag ve ah

Rocketeer
Maliyeti : 600
Gücü : 125
Hızı : 8
Görüş Alanı : 9
Zırhı : Yoktur.
Elite Özelliği : daha iyi g, ag, ah ve ki

Spy
Maliyeti : 1000
Gücü : 100
Hızı : 4
Görüş Alanı : 9
Zırhı : Yok öyle bir şey.
Elite Özelliği : Olmaz.

Aegis Cruiser
Maliyeti : 1200
Gücü : 800
Hızı : 4
Görüş Alanı : 8
Zırhı : Hafif
Elite Özelliği : daha iyi g, ag, ah ve ki

Tanya
Maliyeti : 1000
Gücü : 125
Hızı : 5
Görüş Alanı : 8
Zırhı : Pek değil.
Elite Özelliği : daha iyi g, ag, ah ve ki (oha yani!)

Navy SEAL
Maliyeti : 1000
Gücü : 125
Hızı : 5
Görüş Alanı : 8
Zırhı : o kadar değil
Elite Özelliği : daha iyi g, ag, ah, normal hız ve ki

Mirage Tank
Maliyeti : 1000
Gücü : 200
Hızı : 7
Görüş Alanı : 9
Zırhı : hafif
Elite Özelliği : daha iyi g, ag, ah ve ki

Nighthawk
Maliyeti : 1000
Gücü : 175
Hızı : 7
Görüş Alanı : 14
Zırhı : hafif
Elite Özelliği : daha iyi g, ag , ah ve ki

Aircraft Carrier
Maliyeti : 2000
Gücü : 800
Hızı : 4
Görüş Alanı : 7
Zırhı : Ağır
Elite Özelliği : Daha iyi g, ag, ah ve ki.

Prism Tank
Maliyeti : 1200
Gücü : 150
Hızı : 4
Görüş Alanı : 8
Zırhı : hafif
Elite Özelliği : daha iyi g, ag, ah ve kendini iyileştirme

Dolphin
Maliyeti : 500
Gücü : 200
Hızı : 4
Görüş Alanı : 8
Zırhı : hafif
Elite Özelliği : Daha iyi g, ag, ah ve kendini iyileştirme

MVC
Maliyeti : 3000
Gücü : 1000
Hızı : 4
Görüş Alanı : 6
Zırhı : ağır
Elite Özelliği : eyfel kulesi oluyor

Chrono Legionnaire
Maliyeti : 1500
Gücü : 125
Hızı : Teleport!
Görüş Alanı : 6
Zırhı : bırakmışlar.
Elite Özelliği : daha iyi g, ag, ah ve ki

Psi Commando
Maliyeti : 1000
Açıklaması : Eğer Spy'ınızı Sovyet Battle Labı'na sokabilirseniz yapabilirsiniz. Yuri gibi davranır ama binaları çok hızlı yok edebilen C4 de taşır.

Chrono Commando
Maliyeti : 2000

Screamer 4x4

Ana menüde shift tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin

Kod	Sonuç
ALLTROPHIES	Tüm Trophie'lere giriş yapabilirsiniz
ALLTIRES	Tüm Lastikler
ALLRDIFFERS	Tüm arka differentials
ALLFDIFFERS	Tüm ön differentials
ALLENGINES	Tüm motorlar
RABACAR	Raba Truck
BIGFOOT	Toyota Hilux Bigfoot
ALLCARS	Tüm arabalar



Starship Troopers: Terran Ascendancy

Daha fazla Tecrübe için

Her savaştan sonra "stta\onits" directory'e gidin st_db_attr dosyasını notepad ile açın ve 26. satıra gidin. Satır şöyle olmalı:

26 1 0 0 15 0 0 1...

Bu satırı

26 1 0 0 200 0 0 1...

Olarak değiştirin. 200 rakamını başka rakamlarla da değiştirebilirsiniz. Bu sizin birliklerinizin tecrübe puanı olma yüzdesini arttırır.



tracks'inizi oraya rocketeers için korumada bırakın.

▪ M 8: Desecration

Üssünüzü kurarken tüm birliklerinizi kuzeye Lincoln Memorial'ına doğru götürün. Ve bir tane desalator'u üssünüzde radyokatif verecek bir şekilde bırakın. Üssün solundaki köprüyü tanklarla havaya uçurun. Böylece düşman sadece tek bir noktadan gelebilecek. Orayı da tüm askerlerinizi ve zırhlı araçlarınız için rally noktası yaparsanız rahatlıkla savuşturursunuz. Mammoth tankları ve V3'leri yaptıktan sonra iş kukla oynatmak kadar basit olacak. V3'lerin köprünün öbür tarafından da düşman binalarına saldırabileceğini unutmayın.

▪ M 9: The Fox and The House

Bır IFV kontrol ederek diğer dolaşan IFV'yi yok edin. Eğr kurtulursa başladığınız yerin kuzeydoğusundaki GI'ları kontrol ederek işini bitirin. Bu üsteki iki engineer'i kontrol ederek. Barracks'ı ve Batlle Lab'ı ele geçirin. 3 tane Spy yapın (biri yedek).

Açıklaması : **Eğer Spy'ınızı Allied Battle Labı'na sokmayı başarabilirseniz yapabilirsiniz. Haritada istediğiniz yere ışınlayabildiğiniz bir SEAL düşünün!!**

SOVYET BİRLİKLERİ

Conscript
Maliyeti : 100
Gücü : 125
Hızı : 4
Görüş Alanı : 5
Zırhı : **alakası yoktur.**
Elite Özelliği : **daha iyi g, ag, ah ve ki**

Flak Trooper
Maliyeti : 300
Gücü : 100
Hızı : 4
Görüş Alanı : 5
Zırhı : **Kullanmıyor**
Elite Özelliği : **daha iyi g, ag, ah ve ki**

war miner
Maliyeti : 1400
Gücü : 1000
Hızı : 4
Görüş Alanı :4
Zırhı : **ağır**
Elite Özelliği : **daha iyi g, ag, ah ve kendini iyileştirme**

Enginner
Maliyeti : **bkn. Allied**
Gücü : **bkn. yukarısı**
Hızı : **bkn. gerisi**
Görüş Alanı : **bkn. başlar**
Zırhı : **bakmayınız**
Elite Özelliği : **söylemiyorum**

Rhino Heavy Tank
Maliyeti : 900
Gücü : 400
Hızı : 6
Görüş Alanı :8
Zırhı : **ağır**
Elite Özelliği : **Daha iyi g, ag, ah ve ki**

Amphibious Transport
Maliyeti : **yukarıda.**
Gücü : **aşağıda.**
Hızı : **derinlerde.**
Görüş Alanı : **göremiyor, kör bunlar.**
Zırhı : **Zırh? Zır? Zırrrrr...**
Elite Özelliği : **hebelübelülbelembek!**

Attack Dog
Maliyeti : **Söylemiyorum**
Gücü : **kardeşim**
Hızı : **sapık mısın**
Görüş Alanı : **nesin ya?**
Zırhı : **yukarda aynısından**
Elite Özelliği : **var işte!**

Typhoon Attack
Maliyeti : 1000
Gücü : 600
Hızı : 4
Görüş Alanı : 4
Zırhı : **ağır**
Elite Özelliği : **daha iyi g, ag, ah ve ki**

Flak Trak
Maliyeti : 500
Gücü : 180
Hızı : 8
Görüş Alanı : 8
Zırhı : **hafif**
Elite Özelliği : **daha iyi g, ag, ah ve ki**

terror drone
Maliyeti : 500
Gücü : 100
Hızı : 10
Görüş Alanı : 4
Zırhı : **çok özel**
Elite Özelliği : **elite olmıyor garibanlar**

V3
Maliyeti : 800
Gücü : 150
Hızı : 4
Görüş Alanı : 7
Zırhı : **hafif**
Elite Özelliği : **daha iyi g, ag, ah ve ki**

Tesla Trooper
Maliyeti : 500
Gücü : 130
Hızı : 4
Görüş Alanı : 6
Zırhı : **plate**
Elite Özelliği : **daha iyi g, ag (sıçrayan elektrik gibi) , ah ve ki**

Sea Scorpion
Maliyeti : 600
Gücü : 400
Hızı : 8
Görüş Alanı : 8
Zırhı : **hafif**
Elite Özelliği : **daha iyi g, ag, ah ve ki**

Crazy Ivan
Maliyeti : 600
Gücü : 125
Hızı : 4
Görüş Alanı : 6
Zırhı : **cık**
Elite Özelliği : **daha iyi g, ag, ah ve ki**

Dreadnought
Maliyeti : **2000 / 2500 (russian)**
Gücü : **800 / 1500 (russian)**
Hızı : 4
Görüş Alanı : 7
Zırhı : **ağır**
Elite Özelliği : **daha iyi g, ag, ah ve ki**

Apocalypse Tank
Maliyeti : 1750
Gücü : 800
Hızı : 4
Görüş Alanı : 6
Zırhı : **Ağır (hem de nasıl)**
Elite Özelliği : **daha iyi g, ag, ah ve ki**

Kirov Airship
Maliyeti : 2000
Gücü : **2000 (tehlikelidir kendisi)**
Hızı : 5
Görüş Alanı : 8
Zırhı : **epey bir ağır**
Elite Özelliği : **daha iyi g, ag (elektrikli bomba gibi) ve ah**

giant Squid
Maliyeti : 1000
Gücü : 200
Hızı : 8
Görüş Alanı : 5
Zırhı : **hafif**
Elite Özelliği : **adha iyi g, ag, ah ve ki**

MCV
Maliyeti : **bakınız**
Gücü : **yukarıda**
Hızı : **bu konuda**
Görüş Alanı : **her şeyi**
Zırhı : **bulmanız**
Elite Özelliği : **mümkün.**

Yuri
Maliyeti : 1200
Gücü : 100
Hızı : 4
Görüş Alanı : 12
Zırhı : **hö?**
Elite Özelliği : **daha iyi g, ag, ah ve ki**

Yuri Prime
Maliyeti : 2000
Açıklaması : **Spy'ınızı Sovyet Battle Lab'ına sokabilirseniz yapabilirsiniz. Yuri'nin aynısıdır ama menzili çok daha fazladır ve sadece ama sadece 1 tane yapılabilir!**

Chrono Ivan
Maliyeti : 1400
Açıklaması : **Spy'ınızı Allied Battle Lab'ına soktuğunuzda yapabilirsiniz. İstediği yere ışınlanabilen çılgın bir Ivan işte!**

NHL 2001

Süper Oyuncular Oyunun credits bölümündeki programcıların adlarını oyuncu yaratırken isim kısmına yazarsanız maksimum yeteneklere sahip oyuncularınız olur.

Alay etmek için Her tpak çalmadan, golden ya da karşı takım faul aldıktan sonra V tuşuna basın.

Hileler

Aşağıdaki kodları belirtilen ekranlarda girin:

Oyuncular kanar
Credits Ekranı - Broken tomato
Home team'e gol yazar
Oyun sırasında - HOMEGOAL
Away team'e gol yazar
Oyun sırasında – AWAYGOAL



Yuri'leri saat yönünün aksinde hareket ettirerek (kuzeyden) SEAL'li üssü bulun. Onu kontrol dince girişteki GI'ları yok edin. Tank'ı kontrol ederek kuzeyden SEAL'e bir çıkış sağlayın. Geri dönün ve SEAL'le Prism Tower'ın menziline girmeden GI'ları temizleyin. Sonra 1 tane Spy'ı elektrikleri kesme üzere yollayın. Böylece SEAL'iniz bodyguard'ları öldürbilir siz de rahatlıkla başkanı kontrol edebilirsiniz.

▪ M 10 : Weathered Alliance

Tanklarınız radar ve Tesla Reactor'leri korurken yaklaşık 10 tane Flak Trooper ve 5 tane Tesla Trooper yapın, ki defansınız kuvvetlensin. Miner'larınızı daha doğuya daha değerli madenlere yollayın. Deniz ordunuz Dreadnoughts, Sea Scorpions, Submarines ve Giant Squids'lerden oluşan dengeli bir orduya sahip olmalısınız. Doğuya doğru gidip Dreadnoughts'larla kıyıdan prism tower ve diğer hayati binaları yok ederken, diğer su birliklerinizle deniz SEAL'lerine ve yunus balıklarına karşı dikkatli olun. Rhino, Apocalypse ve V3'lerle yaptığınız son çıkartma ise düşman askerlerine dua tme fırsatı bile vermeyecek.

▪ M 11 : Red Revolution

Conscript'lerinizle önünüze çıkan her binanın içine girin ve gerekirse daha fazla conscript yapın. Üssünüzün hemen kuzeyindeki Tesla Coil'i yok ederken 2 tane Tesla Ractor yapın ve kendi Tesla Coil'lerinizi yapın. Mümkün olan her binayı ele geçirin ve hepsinin çevresine Tesla'lar yapın ki, devamlı gelen Yuri'ler cızırdasınlar. Terror Drone'larla doğudaki yolu temizleyin ve havaalanını ele geçirin. Kirov'ları üssünüzün solunda ve sağında tutarak defansiv bir şekilde kullanın. Nuke Silo 'yu yaptığı anda bir sürü Kirov'un üssünüze akın ettiğini göreceksiniz. O yüzden mutlaka Silo'yu yapmadan önce bir sürü anti-air defans yapın!



▪ Mission 2 : Polar Storm

İlk saldırıyı atlatırsanız bir sorun kalmayacaktır. Bunun için yaklaşık 10 tane Flak Trooper ve 6 tane Tesla Trooper yapıp, barracks'ınızın kuzeyine 4 tane sentry gun yerleştirin (choronolegionaire saldırısına karşı). War factory ve bir iki tane war miner yaptıktan sonra iki tane de Flak Cannon yapın ki, Harrier'lar avucunu yalasın. Düşman gemileri için de 2 ya da 3 tane V3 'ü hazırda bulundurun. Rhino yaparak zaman kaybetmeyin, Apocalypse ve bir tane de MCV yapın. Tüm deniz birliklerinizle diğer tarafa deniz yolunu açın ve buraya yeni bir üs kurun. Tesla Coil ve Flak Cannon'larla koruyun. Yuri'leri kullanarak kuzeydeki tankları yavaşça temizleyin. Iron Curtain'le tanklarınızı Prism Tower'lara saldırırken koruyun ve en sonunda kuzeydeki havaalanını ele geçirin. Bir anda 3 tane Kirov'unuz olacak. Tek yapmanız gereken batıya doğru son yolculuğunuzu başlatmak olacak.

GENEL STRATEJİLER

Bu stratejileri ister bilgisayara karşı ister de multiplayer'a karşı kullanabilirsiniz. Her birini maddeler şeklinde vereceğim. Hepinizin içlerinde bildikleri olacaktır, ama bazıları uzun tecrübelerle sabittir ve eksiksiz yapıldığında sizi mutlajk zafere götürür:

▪ Oyunda bina kurma sırası çok önemlidir. Ne olursa olsun ilk power plant'ten sonra barracks yapın ve hemen 2 tane dog yapıp etrafa keşfe gönderin. Dünyadaki tüm real time stratejilerde olduğu gibi düşmanın ne yaptığını ve nerede olduğunu hmen bulmak çok önemlidir. Refinery'iniz kurulduktan sonra war factory'inizi yapın. Eğer Allie oynuyorsunuz hemen bir tane daha miner yapın. Eğer sovyet iseniz önce 2 tane terror drone yapın ve sonra 2. bir miner yapın. Bu 2 drone düşmanın miner'ına gönderin. Eğer karşı taraf sovyetse war miner'ı ilk drone ona ulaşmadan yok debilir ama 2. drone'a vakti olmayacaktır (tabii miner 'ın çevresinde başka birlikler veya sentry gun'lar falan yoksa). Buradakı püf nokta miner'a arkadan yaklaşmak. Böylece miner, turret'ını size döndürene kadar zaman kaybedecektir. Bunlar olurken siz radar'ınızı ve 2. refinerinizi çımış olun. Haritanın büyüklüğüne göre miner üretin. Küçük veya orta büyüklükteki bir haritada 3-4 miner yeterlidir. Battle Lab'ı çıkmakta sakın geç kalmayın. O andan sonraki bina sıralaması tamamen harıtaya ev sizin stratejinize gör değişir, ama önemli olan başlarda ne kadar hızlı ve seri davranmanızdır.

▪ Eğer harita deniz haritasıysa ne yapıp yapıp deniz kontrolünü ele geçirmeniz lazım de-

Requem: Avenging Angel

CSYHWH – God mode
CSMILTON – Hile modu açılır.
CSHEALTH – Full health
CSSHROUD – Full armour vehealth
CSGUNS – Tüm silahlar
CSAMMO – Cephane
CSSTIGMATA – Madlab pass
CSROSARY – Bazı eşyalar
CSANGEL – Tüm angelic güçler
CSITEMS – Tüm eşyalar
CSESSENCE – Essence recharge
CS3DNOWION – 3DNOW desteğini açar
CS3DNOWIOFF – 3DNOW desteğini kapar
CSHOST – Uçma modu
CSVERBOSE – Verbose modu
CSMAP – Haritayı değiştirir
CSTIME – Oyunun hızını 0-255 arası değiştirir. 100 normal hızdır.
CSCLIPMOUSE –Pencere içinde oynarken mouse'u açar.



mektir, yoksa kazanmanıza imkan yok. Bunu için refineriden hemen sonra, ve radarla war factory'den önce shipyard'ı yapıp hemen en kuvvetsiz deniz birliğinden üretin (elbetteki bu anti-air olan olmasın). Bunla rakibinizin nerede olduğunu belirlemeye çalışırken, aynı birlikten üretmeye devam edin. Rakibi bulduğunuz zaman hemen tüm dneiz birliklerinizi oraya götürüp hiç bir birlik yapmasına fırsat vermeden shipyard'ını yok edin. Böylece deniz kontrolünü ele geçirmiş olursunuz. Yalnız bu taktik daha çok küçük haritalarda kullanılır. Daha büyük deniz haritalarında ve Allied'sanız ilk Battle Lab'ı yapıp dolphin ordusu kuran kazanır.

- Hangi haritada olduğunuzu iyi bilin. Eğer bir haritada iddialıysanız o haritanın her santimetresini biliyorsunuz demektir. Neresinin tepe neresinin düz olduğunu bilmeniz lazım. Tüm önemli geçitleri ve sandıkların yaklaşık nerelerde çıktığını iyi bilmelisiniz.

- Eğer sandıkların olduğu bir bölümde oynuyorsanız, mutlaka 1-2 tane köpek ve drone'unuz hazırda bekliyor olsun. Bunları haritaya yayıp ve sık aralıklarla bulundukları alanın çevresine bakarak sandıkları kontrol edin. Özellikle küçük haritalarda oyunu kazanmanızı sağlayacak çok önemli bonus'lar alabiliyorsunuz (mesela tüm haritanın açılması gibi). Sandıkların kimilerinin haritanın en uç noktalarında çıktığını unutmayın.

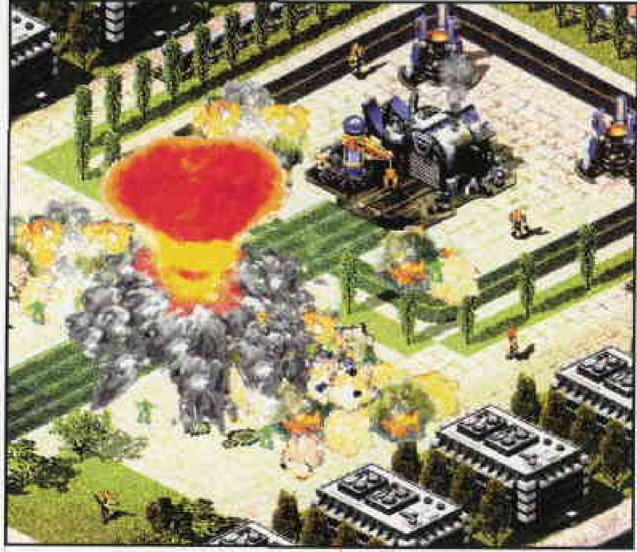
- Düşmanın Tank Rush yapacağına inanıyorsanız, bolca tesla trooper yapın. Eğer allied'sanız bir grup mirage tank çoğu tank rush durdurur.

- Genelde (allied'larda) uygulanan özel stratejilerden biri de, helikopterinizle düşman üssünün en savunmasız kısmına bir Tanya indirip bir kaç bomba talimi yapmasını sağlamaktır.

- Eğer superteknoloji açık oynuyorsanız, olabilecek en hızlı şekilde chronosphere'ı yapın ve sürsi dolarken 6-7 prism tankla 2-3 tane de mirage tank yapın. Düşman Construction Yard'ının hemen yanına ışınlayıp sadece Con.Yard'a nişan alın. Tank'larınızın yok olmasını hiç bir önemi yok, eğer siz Con. Yard. 'ı, ardından War Factory'(ler)i yok etmeye başarırsanız, olay biter.

- Pek prism tower ve tesla coil yapmayın. Unutmayın en iyi savunma ilk ataktır. Savunmada sadece düşman engineer'ları, tanja'ları ve miner'ları drone'lardan korumak için bir iki stratejik turret ve eğer düşmanın hava gittiğini düşünüyorsanız bir iki de anti-air defans binası olsun.

- Küçük haritalarda uygulanan genel olarak iki tane atak vardır. Bunlardan ilki tank rush'dır. Bunu bir çok kişi yapar, düşmanı bir iki tane ucuz stratejik birlikle oyalarken (drone'lar gibi) devamlı tank basarlar. Battle Lab falan yapmazlar ve tankların sayısı 8-10'u bulunca aynen üssünüze yollarlar. Siz ise bu sırada mütevazi bir savunmayla battle lab'ınızı ship yard'ınızı kurmaya çalışıyorsunuzdur. Bazıları radar bile yapmaz. Bu gibi taktikleri uygulayabilirsiniz, ama tank rush karşısında ne yapacağını bilen bir insana çok etkilemez. Diğer önemli ve ladder'da ilk 1000'deki bir çok insanın uyguladığı taktik ise libya'yı seçip olabildiğince hızlı bir şekilde demolition truck yapmaktır. Normalde bir truck'ı hrhangi bir refinery, war factory, barracks veya battle lab'ın yanında patlattığınızda binayı tamamen yok edebilir. Ama en son eklenen 1.04 patch'inde bu zarar kapasitesi azaltılmış. Bu RA2 ilk çıktığında kullanılan bir taktikti. Herkesin gözü açılıp bir drone'la veya harrier'la, truck war factory'den çıkar çıkmaz yok ettiklerini farkedince daha farklı taktikler geliştirdiler. Bunların en büyüğü ve uzun süre en etkili olanı unholly alliance'de oynamak ve aynı demolition mantığıyla hareket etmekti. Ama bu sefer libya olmak zorunda değildiniz. Ne demek bu? Unholly Alliance'in mantığı aynı anda hem sovyet hem de allied olmak demektir. Her iki tarafın da nimetlerinden yararlanabilirsiniz yani. Eğer IFV'nize Crazy Ivan bindirirseniz ise, Libya'nın demolition truck'ını elde etmiş olursunuz. Bunun Libya olmaktan avantajlı olmasının nedeni ise 1 IFV'nin ve 1 Crazy Ivan'ın Temolition Truck'tan hem daha hızlı hem de daha ucuz olması.



Ayrıca IFV, Truck'tan çok daha hızlı hareket ediyor. Düşman üssüne 2-3 taneyi çok hızlı bir şekilde ard arda yollayabilirsiniz. Dikkat edin de biri patlarken diğerini patlatmasın.

- Crazy Ivan'ları unholly alliance taktiği haricinde hiç kullanmayın işe yaramıyorlar.

ÖZEL HARİTA STRATEJİLERİ :

- Official Tournament Map A: Bu söyleyeceğim taktik dünyanın en iyi RA2 oyuncuları tarafından uygulanmış ve hala uygulanan bir taktiktir. Eğer kusursuz bir şekilde yaparsanız, yenilme şansınız hiç yok gibidir. Öncelikle Fransa'yı seçmek zorundasınız, çünkü tm strateji Grand Cannon üzerine dayanıyor. Oyuna başladığınızda MCV'inizi haritanın ortasına götürün (Haritanın sağ tarafında mı, sol tarafında mı olduğunuzu başladığınız yerdeki çarpı şeklindeki yoldan anlayabilirsiniz, çarpanın merkezinden sağdaysanız sağda, soldaysanız da soldasınız demektir haritada). Haritanın tam ortasında bir maja tapınağı var. İşte o tapınağın hemen altında, daha değerli madenlerin olduğu yerin hmen yanıda bir ağaç var. İşte o ağacın gölgesinin altına üssünüzü kurun. Çok hızlı bir şekilde power plant'inizi sonra da barracks'ınızı yapın. Burada anahtar nokta şu: Siz haritanın hangi tarafında başladıysanız, binalarınızı tam ters yöne doğru (düşmana doğru) yapın. Refinery'iniz yapılırken, 3 asker bir engineer yapın. Askerlerden ilkini hemen yukarınızdaki tapınağa yollayın. İkincisini hmn aşağınızdaki büyük kulübeye yollayın. Engineer ise kulübenin yan tarafındaki oil derrick'e girsin. Burada ikinci çok önemli püf nokta rakibinizin hangi tarafta oynadığı. Eğer allied oynuyorsa, sizi bu taktikle tek durdurma imkanı bir sürü rocketeers yapıp siz son kozunu (az sonra geliyor) oynarken sizi durdurması. Eğer sovyet oynuyorsa da 3-4 tank'la gelir, ki 3-4 tanesi de yeter zaten size. O yüzden siz refinery'izin yapılırken aynı anda bir tane pill boz yapıp üssünüzün düşmana yönük tarafına yerleştirin. Bu sırada refinery'iniz bitmiş olmalı. Onu yerleştirip Air Force Command Center yapın ve aynı anda eğer rakip Allied'sa bir tane Patriot Missile Turret, sovyetse de ikinci bir tane pill box yapıp Air Force'un yanına yerleştirin. Air Force bitince artık Grand Cannon yapmaya başlayacaksınız (air force'u olabildiğince düşman tarafına doğru yerleştirmeyi unutmayın). Grand Cannon yapılırken, devamlı rockeeters basarken, bır tane daha power plant yapın. Bunu da iyice düşman tarafına doğru yerleştirin. Artık bulunduğunuz tepenin sonuna gelmiş olmalısınız ve hmen aşağınızda düşman üssü olmalı. Grand Cannon bittiğinde ise, onu da düşman üssünü görecek bir şkilde yerleştirin. İlk olarak con.yard.a nişan alın ve sonra da war factory'e. Böylece hiç bir birlik kullanmadan, direk üsten üsse saldırı yaparak ve büyük bir rahatlıkla adamı yene-



bilirsiniz. Eğer adam oyundan çıkıp pes etmezse hemen ikinci bir Grand Cannon ve Power Plant yapın. PP'yi bu sefer tepeye değil direk aşağıya yerleştirin. GC'yi de onun hemen yanına koyun. Böylece iyice rakibinizin üssünün içine girmiş oluyorsunuz. Kutlarım, bir kişiyi daha yendiniz! Yalnız benden söylemesi, ben bu taktikle çok küfür yedim karşıdan. (bu arada eğer bu taktik size karşı yapılırsa yapabileceğiniz tek şey yine Fransa'yı seçip hmen olduğunuz yere üssü kurup rakipten önce ortadaki tepeye doğru bakan kendi Grand Cannon'unuzu kurmak, adam MCV'sini ortaya getirmekle zaman kaybedeceğinden ondan daha avantajlısınız, grand cannon'la da ya power plant'ine ya da air force'una ateş edin ki, o da bir tane yapamasın, yapsa da çalışmasın)

• Little Big Lake: Bu çok küçük ve üslerin birbirine çok yakın olduğu bir harita. Karşınızdaki muhtemelen tank rush yapmayı deneyecektir. Ama siz yapmayacaksınız. Bu haritada Irak'ı seçin ve sandıkları açın. Sırasıyla tesla reactor-barracks ve ore refinery yapın. (eğer yukarıda çıkarsanız daha değerli madenler azıcık sağ tarafta bir tane tepenin üzerinde; aşağıda çıkarsanız ise hemen solda burnunuzun dibinde). 2 köpek yapın. 1'ini direk düşman üzerin yollayın ve maksimum derecede üssünü açmaya çalışın. Diğerini de gölün arka tarafından dolaştırın ve üssün arkasından dolaşarak oradan da açın. War factory'i yaptıktan sonra, 3 drone, 1 tane de miner yapın. Drone'lardan 2'sini gölün arkasından dolaştırarak rakip miner'a saldırtın. Diğrini de gölün arkasında bırakarak ve devamlı burayı kontrol ederek sandıkları toplatın. Bu sırada rakibin olası zırhlı ataklarına karşı tesla trooper, askerli ataklarına karşı da desolator yapın. Tesla Ractor ve hemen ardından Battle Lab yapın. Bunlar yapılırkn devamlı tank pompalayın ve Battle Lab biter bitmez, Kirov yapma emri verin. Oyunun bu aşamasında kimse böyle ağır bir hava saldırısı tahmin etmediğinden 99% hazırlıksız yakalayacaksınız. Harita küçük olduğundan Kirov bitr bitmez, hmen saldırın. Kolay oldu, değil mi? Yalnız yiyeceğiniz küfürlere dikkat.

Eğer bu harıtayı megawealth'de oynarsanız ilk yapacağınız şey sizinle rakibinizin üssü arasındaki derrick'leri ele geçirmek, sakın önce üssünüzün hemen yakınındaki derrick'leri alarak zaman kaybetmeyin. Oyun başlar başlamaz oraya önc iki köpek yollayın ve sonra enginner'la ele geçirin. Hemen 2 tane Sentry Gun yerleştirin ve war Factory'inizi de hmen bu derrick'lerin yanına kurun ki, sonra yapacağınız Kirov'un yolu kısalsın. Ayrıca gölün hemen arkasında da 2 tane Derrick var. Buraya 2 tane Enginner'i ve 1 tane de Desolator'ü Flak Track'le götürün ki, gelen düşman askerlerine hem havadan hem de karadan savunmanız olsun.

• Official Tournament Map B: Bu haritanın çok özel bir taktiği yok. İster Tank Rush gidin ister de yine en kısa sürede Kirov'la gidin; ama dikkat edeceğiniz bir iki ufak ve önemli noktalar var. Bunlardan ilki üssünüzü, eğer haritanın sol tarafındaysanız yukarıya doğru, sağ tarafındaysanız aşağı doğru yapmanız. Böylece daha değerli madenleri toplayacaksınız. Haritanın yukarısındaki veya aşağısındaki oil derricklerden size yakın olanı hemen ele geçirin (soldaysanız yukaraki, sağdaysanız aşağıdaki) ve war factory'i bu derrick'in yanına kurun. Derrick'in hemen arkasındaki bozuk köprüyü başka bir Engineer'la onarıp köprünün arkasındaki Derrick'i de alın. Bunları yaparken Con. Yard'ın çevresi çok boş kalacak, ve rakip buraya Engineer tıkıştırdığı IFV veya Flak Track'lerle gelebilir. O yüzden bir kaç drone veya sentry gun'la orayı koruyun. Rakibin tank rush'ınakarşı tesla trooper'lara dikkat. Ayrıca Kirov denemesinden hemen sonra (eğer tutmazsa) derrick'inizin yanına bir Shipyard kurup Dreadnaught'larınızla ufak ufak gezintilere çıkın.

• El Dorado : Allied olmanız sizin için avantaj olacaktır. Amerika veya Kore olun. War Factory'de ilk işiniz bir tane helikopter yapmak olsun. İçini 3 Engineer ve bir kaç köpekle doldurup hemen yanınızda olan ama havadan gidilebilen düşman üssünün arkasına indirin. Engineer'larınız önemli binaları ele geçirirken, köpekler de olası tehlikeleri temizleyecektir. Eğer rakibiniz bu taktiği biliyorsa, hazırlıklı olacaktır ve anti-air savunma yapıp helikopterinize izin vermeyecektir. Bu durumda rakibinizi normal taktiklerler yenmek zorundasınız. Bu konuda size verebileceğim tek taktik hemen altınızda 1 tane havaalanı olduğu ve daha aşağıda da 2 tane sizin için 2 tane de rakibiniz için oil derrick olduğu. Olabildiğince hızlı bir şekilde bunları ele geçirin ve derrickler'in yanına yeni refinery ve war factory'ler kurun. Tek püf nokta, hızlı olanın kazandığı.

• Mount Olympus : Kazanmak istiyorsanız kesinlikle Sovyetler' den biri olun ve ne yapıp edip haritanın tam ortasındaki 2 derrick'i ele geçirin (diğer derricklerden daha önce yapın bunu) Bunun için oraya hemen başlar başlamaz 2-3 köpek yollamak yeterli olacaktır (köpeklerinizden bir tanesiyle düşman üssüne doğru keşfe çıkın). Eğer rakip de aynı şeyi yaparsa daha fazla köpek yollayın, ama napıp edip orayı alın. War Factory'inizi oraya kurun ve sonra normal bir şekilde oynayın (Kirov yine böyle bir konumda çok stratejik bir birlik olacak). Eğer rakibiniz Fransa'yı seçmişse üssünüzün biraz yanında tepenin aşağısında olan ele geçirilmyi bekleyen





Nuclear Reactor'u iyi koruyun, çünkü eğer burayı rakip alırsa hemen yanına Grand Cannon yapıyor ve oradan üssünüze ateş edebiliyor.

▪ Depth Charge : Bir deniz haritası olmasına rağmen en kısa sürede Shipyard'ı kurduktan sonra hemen Destroyer yapıp keşfe yollamayacağız. Amerika'yı seçin ve ılk işiniz shipyardınızda transport yapmak olsun. O yapılırken 3 engineer ve 1-2 köpeği de hazır da bulundurun. Sonra bu birlikleri Transport'la hemen yakınızdaki büyük kara parçasına taşıyıp güneydeyseniz günydeki, kuzeydeyseniz kuzeydeki 3 oil derrick'i alın. Köpekleri de adanını diğer tarafına doğru yollayın ki, eğer rakibiniz haritayı biliyorsa buraya yollayacağı Engineer'ların cücüğünü düresiniz. Bunlar olurken Destroyer yapıp rakibinizin bulunduğu yeri keşfetmeniz lazım. Derrick'leri alıp adamın derrick'leri almasını engellediyseniz zaten oyunu kazanmışınız demektir; sizi hiç bir şekilde durduramaz. Battle Lab'dan sonra, hızla bir sürü Shipyard ve Aircraft Carrier yapın. Astala Vista.

▪ Sinkhole : Sakın herkesin yaptığı gibi üssünüzü olduğu yere kurmayın. Haritanın biraz ortalarına doğru ilerleyin ve en ortadaki değil de oyunda çıktığınız yere daha ykın olan değerli madenlerin yanına kurulun. Bir sürü rockeeters yapın ve rakibin ilk olarak elektrik kaynaklarını kesin. Mirage ve Prism tank yaparken yoğun radyasyona dıkkatl Eğer yterince beklerseniz haritadaki tüm radyasyon kalkacaktır.

ÇOK ÖZEL BİRLİK BİLGİLERİ

▪ IFV : Burada IFV'nin içine hangi birlikılrı koyduğunuzda ne gibi değişıklıkler olduğunu öğreneceksiniz.

+ G.I. = daha iyi bir silah

+ Sniper = bayağı uzun menzilli bir silah

+ Tanya = çok seri ve etkili bir silahınız olur (insanlara karşı işler daha çok)

+ Spy = GI'la aynı etkiyi gösterir.

+ Crono Legionier = legionier'ın kendi silahından daha iyi bir silaha sahip olursunuz.

+ Crono Commando = insanlara

+ Conscript = GI gibi olur.

+ Flak Trooper = Havaya karşı ateş eden bir silaha sahip olursunuz.

+ Tesla Trooper = Rus'ların tesla tank'ı gibi olur.

+ Psi commando = GI etkisi.

+ Yuri = Yuri'nin yaptığını yapabilirsiniz (mind control yani)

+ Yuri prime = Yuri'yle aynı etki

+ Desolator = Radyasyonlu bir silahınız olur.

+ Crazy Ivan =Demolition Truck gibi bir etkiy sahip olur, çok kuvvtlidir (1.04 patch'inde gücü düşürüldü ama)

+ Crono Ivan = Crazy Ivan'la aynı etki

+ Terrorist = C.I.'la aynı etki.

+ Engineer = Tankları ve diğer zırhlı araçları onarabileceğiniz bir araç haline gelir.

▪ Black Eagle : Korelilerin bu muhteşem hava aracı hakkında bilmek istediğiniz herşey:

- 1 BE'la IFV, Flak Track, Demolition Truck, Trror Drone, Prism Tank veya Mirage Tank, 2 Black Eagle'da bazı elite tanklar ve apocalypse hariç tüm diğer zırhlı araçları yok edebilirsiniz. 4 Black Eagle 1 Aircraft Carrier'ı veya 1 Dradnaughts'u yok edebilir.

- Binalara gelince bu uçan şeytanardan 2 tanesiyle herhangi bir Battle Lab, Barracks , Powerplants , Airforce Command veya Radar center; 4 tanesiyle Gap Generator, Prism Tower, Tesla Coil; 6 tanesiyle refinery, miner'lar, war factory ve son olarak 8 tanesiyle de con.yard yok edebilirsiniz.

- 5 BE'la da rakibin const.yard'ını yok etmeniz mümkün. Bunun için rakibin üssünde anti-air defans olması lazım. Tüm bombalarınız bıraktıktan sonra BE'lerinizi seçin ve alt tuşuna sonra da rakip Const. Yard'ının üstüne basın. Bu onları CY^'ın üzerinde uçmaya zorlayacaktır. Böylece savunmasız kalan BE'larınız rakibin anti-air'leriyle birbir düşürülecektir. Ama rakip bilmiyordur ki, BE düşürüldüğü yere de biraz zarar verir ve zaten çok yara almış CY'ları buna dayanamaz......

▪ Desolator : Desolator'ler tüm insanlara veya hafif zırhlı araçlara karşı etkilidir.

- Eğr rakibiniz Allied'sa Flak Track'in içine 3-4 tane desolator koyun ve düşmanın tanklarını hazırladığı yerin yakınına götürün. Sonra da hepsini deploy edin, tüm tankların ne kadar hızlı bir şekilde eridiğini izleyebilirisiniz.

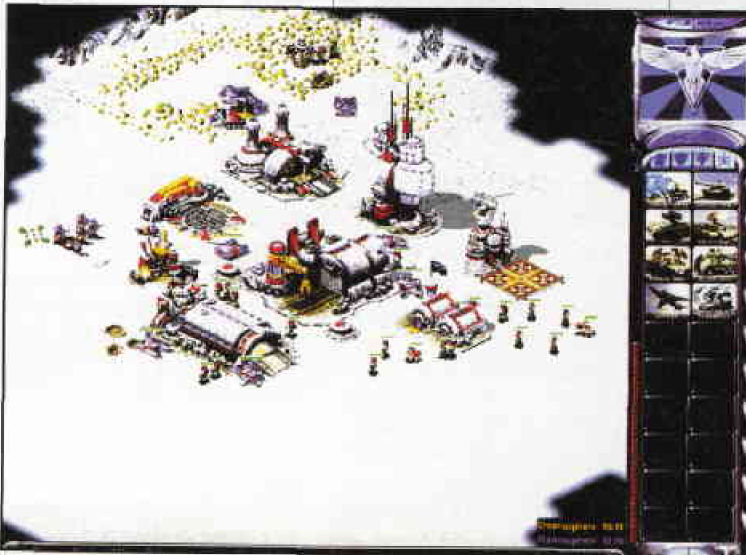
- Rakibiniz Desolator yapıyorsa, yok etmenin en iyi yolu ya terror drone'dur ya da havadan saldırmaktır. 1 tane Harrier/Black Eagle desolator'ü yok ederken, veteran veya elite bir desolator için 2 tane Harrier/Black Eagle gerekir.

▪ Tesla Tank

- Tesla Tanklar hızlı birlikler olduğundan rakibin bazı önemli binalarına ya da harvestr'larına saldırıp, rakip sabunma yoladığında kaçmak için uygun birliklerdir.

- Duvarların arkasına ateş edebildiklerinden duvarlarla çevrelenmiş CY'lara karşı da etkilidirler.

- Elite bir Tesla Tank'ın atış menzili epey artarken atışı da çatallanıp bir rakipten diğerine sıçrayacaktır.



Evet, Sevgili Level halkı, böylece yazının sonuna geldik. Level tarihinin en kapsamlı strateji ustası olduğunu ve bu kadar çok yazabılmek ve Sinan'ı ikna edebilmek için (her ne kadar hoşnutsuz da olsa) ne kadar uğraştığım düşünülürse, bence kıymetini bilin.

Elbette sorularınız olacaktır, beklerim efendim.

- Gökhan & Batu

TOMB RAIDER CHRONICLES

Tüm zamanların en popüler ve en cansız kahramanı son macerasıyla bizimle

Bir kez daha Lara'nın maceralarıyla baş başayız. Bunun son olmasını :) dileyerek iki ay sürecek çözümümüzün ilk bölümüne başlıyoruz. Bu çözümü takip ettiğinizde oyunda bulunan 36 Secret'i de bulabilecek ve Special Features kısmını açabileceksiniz.

Bölüm 1 : ROME

Streets of Rome

Bölüme başladığınızda isterseniz sol taraftaki bölgeye giderek yeni hareketleri deneyebilirsiniz. Burası biraz antrenman alanına benziyor yani girmenize gerek yok. Ama Secret 1 burada olduğu için girmek isteyebilirsiniz. Bu antrenman bölgesinde ilerlediğinizde bir havuz bulacaksınız. Suya dalın ve tünelde ilerleyin. Sudan çıktıktan sonra karşıya geçmek için kullanabileceğiniz bir ipe geleceksiniz. İpi boş verip aşağıya atlayın. Buradaki iki tane boş rafı ittiğinizde gizli bölgeler ortaya çıkacak.

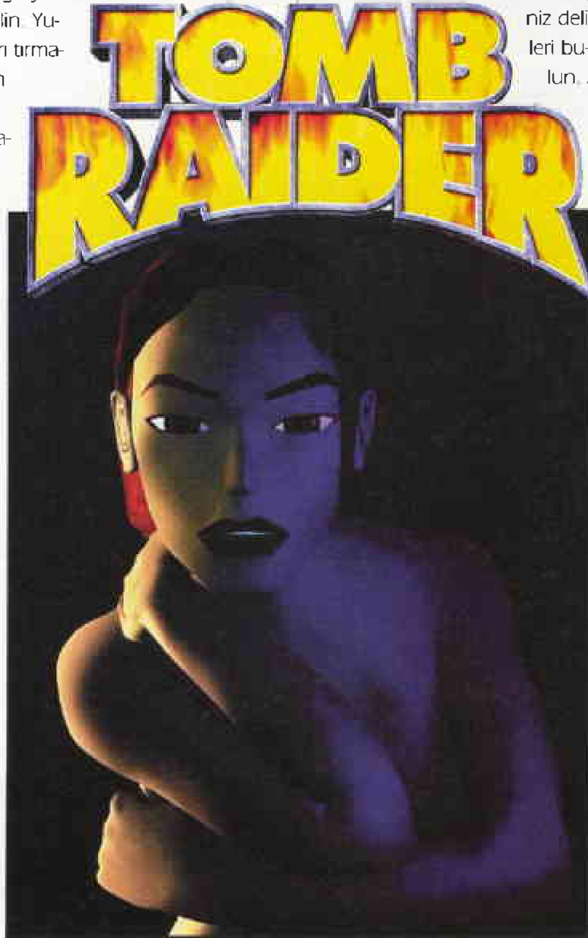
Şimdi oyuna başladığınız yere geri dönün. Sağ taraftaki ara sokağa gelene kadar ilerleyin. Bu sokaktaki çeşmenin yanına geldiğinizde köpek saldıracak. Sağa gidince duvarda bir deliğe rastlayacaksınız. Deliğin içindeki kolu çekince ilk sokağın sonundaki kapı açılacak. Tekrar ara sokağa dönün ve açılan kapıyı geçtikten sonra sola gidin.

Duvardaki deliğin içindeki ikinci kolu da çekin. Hemen geri kaçarak yarasalardan sakının. Ortaya çıkmış olan kübe tırmanarak balkona çıkın. Üç penceresi olan yere inin. Burada gördüğünüz pencereleri kırabiliyorsunuz. Üçüncü pencereden tırmanın ve diğer tarafa atladıktan sonra ilk sola girin. Yukarıya tırmanın ve Golden Key'i alın. Aşağı inin ve yolu sola doğru takip ederek balkona ulaşın. Burada anahtarı nerede kullanacağınızı göreceksiniz.

Kafenin üzerindeki tenteye zıplayın ve köpeği öldürün. Aşağı inin ve kapıyı açarak ilerleyin. Diğer bölgeye geçerken silahınızı hazır edin, Larson soldaki balkonda. Köşeyi döner dönmez ateş etmeye başlayın ve kaçana kadar kurşunlarından sakının.

Karanlık yerleri araştırıp girişi bulun ve ilerleyip sola dönün. Yolu takip edip Garden Key'i alın. Yokuştan yukarı çıkın ve sağa doğru çıkan yola girin. Burada Larson'u görürseniz ateş edin. İpi kullanarak diğer tarafa ulaşın ve ara sokağa atlayın.

Kolu bulup çekin. Daha önceden kırdığınız üç pencerenin olduğu yere gelin. Yukarı tırmanın ve aşağıdaki odaya atlayıp hemen köpeği öldürün. Kapıyı açın ve hemen geri zıplayıp köpeği öldürün. Odaya girin, karşı taraftaki kapıdan geçin ve kolu bulana kadar yolu izleyin. Kolu çekince çeşmeye dönen kapı açılacak. O bölgeye gidin ve açılan kapıdan geçin. Yol ayrımına gelince sola dönün ve girişten ilerleyin. Sağa dönüp uzun yoldan gidin, soldaki kilitli tahta kapıyı daha sonra açacaksınız. İlerleyin ve merdivenlerden çıkın. Yokuştan çıkıp mavi kapıya ulaşın.



Soldaki Lazer Scope'u alın ve Revolver ile birleştirin. Odanın diğer yanındaki kapıya gidin ve Revolver'ı kullanarak kilide ateş edin, içeri girin ve Garden Key alın. Fareler geleceğinden hemen odadan çıkın.

Önceki sokağa geri dönün, kapalı kapıları geçin ve sonda sola dönerek iki Garden Key'i de kullanabileceğiniz delikleri bulun. Az önce geçtiğiniz kapılar artık açık, yeni bölgeye girebilirsiniz. Binanın yanına gelince film başlayacak. Ana binanın sağındaki ara sokağı takip edin, sonra sağa dönüp çan kulesine ulaşın.

Çana ateş ederek kapıları açın. Kulenin soluna gidin ve artık açık olan küçük yoldan geçin. Tırmanın ve diğer taraftaki yola zıplayarak tutunun. Bu yoldan aşağı koşun, kolu çekin ve hemen geri kaçın. Çan kulesinin açılan kapısından içeri girin. Odanın sonuna gidin ve sola dönün. Duvardaki kolu çekerek önceki odadaki kuş heykellerinden birini kırın. Heykele dönüp Action tuşuna basın. Şimdi diğer kuş heykelinin yanından geçin ve ölümcül bir tuzağa giden yolu izleyin. Kenara kadar yürüyün, arkanızı dönün ve kenardan aşağı sarkın. Tuzağı geçin ve tekrar yukarı tırmanın. Buradaki kolu çekerek diğer heykeli de kırın. Aşağı atlayın ve ikinci kuş heykeline gidip Action tuşuna basın.

Yarasaların size saldırdığı koridora gidince gizli bölmelerin açıldığını göreceksiniz. Birinde Secret 2 bulunuyor. Yanından geçtiğimiz tahta kapıyı hatırlıyor musunuz? Eğer oraya giderseniz kapının açık olduğunu göreceksiniz. Köpeği öldürün, rafları araştırıp Secret 3'ü bulun.

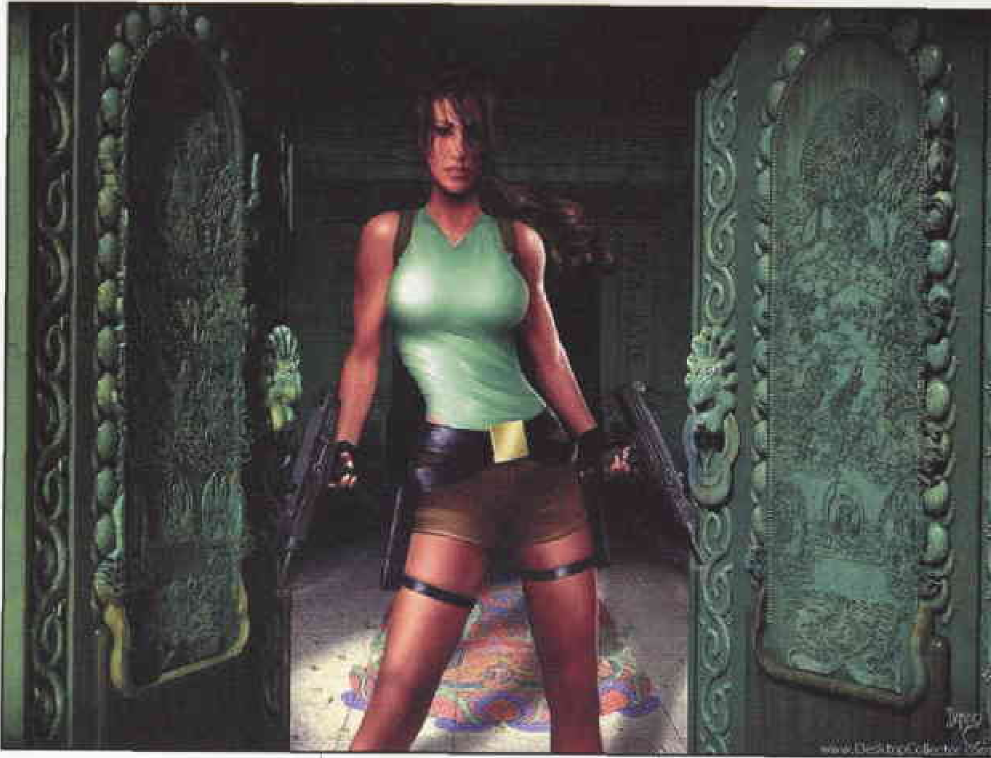
Çanlı binaya gidin ve binanın önündeki yeni kısma girerek Gateway Key alın. İlk bölüm bitecek.

Trajan's Market

Soldaki binaya girin ve kutuya ateş edip içindeki Crowbar'ı alın. Dışarı çıkın ve sağ taraftaki metal kapıyı Crowbar kullanarak açın. İkinci kata tırmanın, ipi kullanarak karşıya geçin. Sağdaki açıklığa ulaşmak için yerdeki kırık bölümlerden zıplayın, kapıya doğru ilerleyin ve sağa dönerek eğimli duvara doğru dönün.

Önce bu duvara, oradan da ilerideki küçük çıkıntıya atlayın ve binaya girin. Aşağı inin ve diğer çıkıntıya tırmanın. Filmden sonra aşağıya inebilirsiniz. İlerleyin ve çıkıntıları kullanarak içinde ip olan odaya ulaşın. İpi üç kere çektiğinizde film başlayacak. Dışarı çıkın ve yine çıkıntıları kullanarak bir başka ip bulunduran odaya ulaşın. Bu ipi çekince açılan yeni yeri gösteren film başlayacak.

Aşağı ilerleyin ve ipi kullanarak açtığınız odaya girin. Heykelin yanındaki malları aldıktan sonra kapıya doğru ilerleyin. Kapıya geldiğinizde fenerinizi yakın ve sağda karanlıkta kalmış çıkıntıyı bulun. Yukarı tırmanın ve küçük odaya inerek crowbar yardımıyla duvar-



dan Coin alın. Hemen dönüp heykelli odaya ulaşın. Heykelin altındaki deliğe coin'i atın ve diğer bölgeye giden kapıyı açın. Şimdi bahçedeki kapağa giderseniz bunun da açık olduğunu göreceksiniz. Aşağı inip Secret 4'ü alın. Yukarı tırmanın ve bölümün başındaki sokağa dönerek yeni açılan kapıya gidin.

Şelaleli mağaraya gelene kadar yolu takip edin. Suya dalın ve şelalenin altından geçerek yukarı çıkın. Geniş kapıdan girince film başlayacak. Yaratığın gözlerine revolver ve laser scope kullanarak ateş ederek onu yenebilirsiniz. Yaratığı yendikten sonra Mars Symbol'ü alın ve odanın gerisine giderek yükseltilmiş platforma çıkın. Yukarıdaki ızgaraya tutunun ve kendinizi yukarı çekin. Kırmızı makinenin üzerine zıplayın ve Secret 5'i alın. Aşağı inin ve yuvarlak kapağın yanına giderek açın. Aşağıdaki kanala atlayın.

Makine odasına ulaşana kadar yüzün ve crowbar yardımıyla Valve Wheel'i sökün. Kırmızı makineye geri dönün ve wheel'i kullanın. Tekrar suya dönün ve içindeki dönen bıçağın durmuş olduğu tünele girin. Akıntıyı takip edince yukarı çıkabileceğiniz bir yere geleceksiniz. Sudan çıkın ve odadaki vanayı çevirin. Diğer pervane de durdu, artık suya dalıp onu da geçebilirsiniz. Yüzmeye devam edin ve sonraki odaya ulaşınca sudan çıkın. İlerlediğinizde kapılar kapanarak çıkışınızı engelleyecekler. Shotgun'ı alın ve yeni silahınızı elinize alarak büyük odaya girin.

Gladyatörü Shotgun kullanarak öldürdüğünüzde iki kapı açılacak ve pencere kırılacak. Platformu kullanarak arenadan çıkın ve yola atlayarak ana yol ayrımına kadar *dönün. Bölüm başında açtığınız* metal kapı sağınızda kalacak şekilde solda içinde Secret 6 olan kapının açıldığını göreceksiniz.

Şimdi şelaleli mağaraya dönün ve soldaki yeni yeraltı pasajına girin. Yolunuz üzerindeki Venus Symbol'ü alın ve oyunu kaydedin. Filmden sonra yaralanana kadar Larson'a ateş etmeniz gerekecek. Şimdi bölümün son savaşına geleceksiniz. Kapı gardiyanlarının saldırıları sonucu alev alırsanız havuza girip alevleri söndürebilirsiniz. Ağaçlarla sokak lambaları arası, saldırı için en uygun nokta. Size alev saldırısı yapmadan hemen önce ağızlarını alevle doldurup başlarını geri atıyorlar, tam bu anda onlara ateş etmelisiniz. İlk önce birisi üzerinde yoğunlaşın.

İkisi de öldüğünde anahtarlarınızı kullanarak kapıyı açın ve içeri girin. Platformlardan zıplayın, sonuncusuna zıplayınca çukura düşecek ve diğer bölüme geçeceksiniz.

Colloseum

Kulplu kübü görene kadar odalardan ilerleyin. Kübü duvara doğru itebildiğiniz kadar itin ve açılan yerdeki Secret 7'yi alın. Yoldan aşağı gidince yerin kırılmaya başladığını gösteren film çıkacak. Açılan yarıktan koşarak zıplamalı ve diğer tarafa ulaşmalısınız.

Kırık yere dönün ve geri giderek kenardan aşağı sarkın. Yarığı sola doğru tutunarak geçin ve yukarı çıkıp çömelerek ilerleyin. İçerideki düğmeye basarak önceki odadaki kapıyı açın. Geri çıkın, şimdi yine sarkarak tutunmalı ve bu sefer sağa doğru ilerleyerek büyük odaya geri dönmelisiniz.

Aslanı öldürdükten sonra duvardaki düğmeye basın, açılan kapıdan başka bir aslan saldıracak. Onu da öldürüp sonraki yere girin. En üste ulaşana kadar duvara tırmanın, buradaki Gemstone Piece 1'i alın. Odaya girin ve yeni açılan kapıdan gelen gladyatörü öldürün. Yokuşu izleyince yeni bir kata ve gladyatöre geleceksiniz. Gerideki duvarda bulunan düğmeye basın. Yukarı gidin, sağa dönün, tekrar yukarı gidin ve gladyatör ile aslanı öldürün.

Bir önceki kata inin ve büyük odaya bulup girin. Bu odada yapmanız gereken ipi üç kere çekmek ve yükselen pedestalin üzerinden *Gemstone Piece 2'yi* almak. Ama bu düzenek zaman ayarlı olduğundan biraz zorlanacaksınız. Birkaç kere deneyerek en kısa sürede bu platforma nasıl ulaşabileceğinizi bulun. Burada Lara'nın neredeyse tüm zıplama becerilerini kullanacaksınız. Parçayı aldıktan sonra girdiğiniz kapının karşısındaki kapıya gidin. Yerdeki kapak açılacak ve aşağı düşeceksiniz. *Burada Gemstone'un* peşinde olan Pierre ile karşılaşacaksınız.

Şimdi ikinci parçayı aldığınız odaya geri çıkın. Az önce düştüğünüz kapağın üzerinden atlayın ve odadan Secret 8'i alın. Tekrar kapaktan aşağı düşün ve çıkışa doğru gidin.

Gemstone'un iki parçasını birleştirin ve deliğe takın. Yer kırılmaya başlayınca hemen geriye dönün ve koşarak odanın karşı tarafındaki çıkıntıya zıplayın. Şimdi yine koşarak zıplama yoluyla açıklığın üzerinden geçin ve çıkıntıdan sarkarak ilerleyerek aşağıdaki kapının olduğu yere düşün.

Kübü kullanarak yukarıdaki odaya ulaşın ve buradaki gladyatör-aslan ikilisini de halledin. Bu odada asıl savaşın olacağı odayı açacak olan Colloseum Key'i bulacaksınız.

Bu son gladyatör de öncekilere benziyor, yalnızca çok daha güçlüsü. Bu son savaş olduğundan tüm cephanenizi çekinmeden kullanabilirsiniz. Onu öldürdükten sonra karşı tarafta çıkış açılacak.

Sonraki odadaki masanın üzerinde başka bir Colloseum Key bulacaksınız. Önceki odaya dönün ve anahtarı kilitte kullanarak yolu açın. Garip ışığı olan mağaraya inin. Koşup zıplayarak ikinci çıkıntıya ulaşın ve eğilerek ilerleyip Secret 9'u alın. Şimdi çıkıntılardan geri dönün ve crowbar yardımıyla duvardaki Philospher's Stone'u sökerek Roma bölümünü bitirin.

Bölüm 2 : Spear of Destiny

Naval Base

Depoya giden kapıyı bulana kadar merdivenlerden aşağı inin. Film bittikten sonra hemen içeri koşun ve karşı duvardaki metal dolaplara doğru gidin. Kontrol odası penceresinin hemen solunda dolabın içinden Silver Key'i alın ve depoya koşarak kutuların arkasındaki kilitli kapıya ulaşın. Kapıyı açın ve büyük pencereye ulaşana *kadar merdivenlerden yukarı* çıkın. Kontrol odasındaki nöbet-

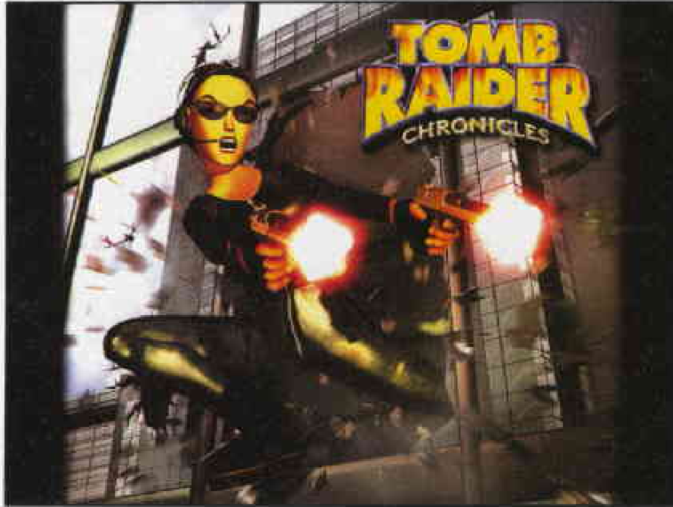
da dolabın içinden Silver Key'i alın ve depoya koşarak kutuların arkasındaki kilitli kapıya ulaşın. Kapıyı açın ve büyük pencereye ulaşana kadar merdivenlerden yukarı çıkın. Kontrol odasındaki nöbetçileri öldürün ve birisinin düşürdüğü Access Card'ı alın. Köşedeki dolabın içinde Uzi var.

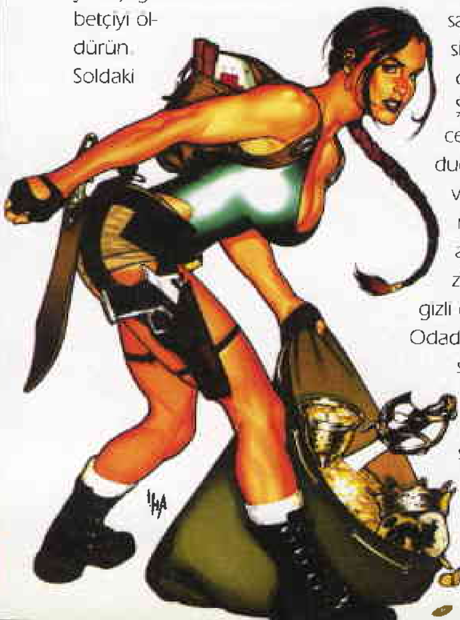
Merdivenlerden aşağı inin ve anahtarı bulduğunuz dolaba dönün. Soldaki kilitli kapıda Access Card'ı kullanın. Köpeği öldürün ve kapağı açık havalandırma deliğini bulana kadar ilerleyin. Kapağı açın ve içeriden Secret 10'u alın. Dolaba dönün ve bu sefer Access Card'ı sağdaki kapıda kullanıp içeri girin.

İlerleyince büyük mekanik pençeden kaçarak kutular üzerinde zıplamanız gereken bir yere geleceksiniz. Burada birkaç yerde koşarak zıplama tekniği uygulamanız gerekiyor. Acemi Tomb Raider oyuncuları burada biraz zorlanacaklardır. Karşıya ulaşmaya çalışırken bir iki kere pençeyle burun buruna geleceksiniz, ama zamanlamaları iyi yapar ve hızlı olursanız kıl payı da olsa kurtulacaksınız. Karşıya ulaştığınızda düğmeye basın, kapılar açılacak ve film başlayacak.

Şimdi çıkışın yerini biliyorsunuz. Düğmeye basarak diğer kapıyı da açın ve sandıklara zıplamaya başladığınız noktaya geri dönün. Artık pençe tehlikesi olmadığına göre sandıkların üzerindeki malları toplayabilirsiniz. Hazır olduğunuzda açılan çıkışa doğru gidin.

Geniş yolu takip edin ve sona yaklaştığınızda saldıran iki nöbetçiyi öldürün. Soldaki





yola girin, dışarı çıkın ve karla kaplı kutuya tırmanın. Duvara bitişik olan en alçak sandığa zıplayın ve oradan yandaki sandığa tırmanarak Secret 11'i alın. Aşağı atlayın ve Access Card'ı kullanarak kilitli kapıyı açın.

İçeri girin ve nöbetçiyi öldürerek Silver Key'i alın. Makinede sarı sigortanın eksik olduğunu fark ettikten sonra sola dönerek dışarı çıktığınız yola geri dönün ve bu sefer karşıdaki yola giderek anahtarınız yardımıyla kilitli kapıyı açın. Film sayesinde bu bölümün kötü adamlarını göreceksiniz. Denizaltının yanındaki çıkıntıya ulaşın ve Laser Scope ile Desert Eagle'ı aldıktan sonra kenardan aşağı sarkın ve yere düştüğünüz gibi yuvarlanın. Böylece en az miktarda zarar alacaksınız.

Access Card yardımıyla kilidi açın ve nöbetçi köpeğini öldürün. Buradaki dolaplardan çeşitli mallar bulabilirsiniz. Fuse almayı sakın unutmayın. Duş bölgesine girin ve uzak sağ köşedeki deliğin yerini bulun. Şimdi secret bulmaya gideceğiz ama bu zor bir yüzüş olduğundan boğulma ihtimaliniz var. Oyunu kaydettikten sonra içeri dalın ve tünelde yol ayrımına gelene kadar yüzün. Sağa doğru gidin ve gizli odaya çıkana kadar yüzün. Odadan Secret 12'yi alın. Tekrar suya girin ve az önceki yol ayrımına geldiğinizde sola dönerek tekrar duş bölgesine ulaşın.

Düğmeye basarak soldaki kapıyı açın, şimdi ana yola geri döndünüz. Karşıdaki yoldan ilerleyin ve sandığın yanına ulaşın. Yukarıdaki pencerede bekleyen iki keskin nişancıyı aldığınız Laser Scope ve Desert Eagle'ı birleştirerek kolayca temizleyebilirsiniz.

Bu iki keskin nişancı da öldüğünde makineli odaya girin ve Fuse'u deliğe sokarak makineyi çalıştırın. Bir kapı açılacak ve saldıran köpeği hemen öldürmek zorunda kalacaksınız. Yeni odadaki düğmeye basarak kutuyu denizaltına çıkabileceğiniz şekilde yerleştirin. Kırmızı sandıktan koşarak zıplayarak bu kutuya asılı kalabileceksiniz. Yine koşarak zıplayın ve denizaltına ulaşarak bölümün son filmini izleyin.

Submarine

Ranzalar arasındaki demiri sökün, sağ köşedeki havalandırma boşluğunun kapağı üzerinde bu demiri kullanın ve merdivene ulaşana kadar havalandırma boşluğunu takip edin. Merdivenden yukarı çıkın ve deliğe ulaşana kadar ilerleyin. Delikten aşağı sarkın ve basamakları kullanarak aşağı inin. Yolun yarısına geldiğinizde sol tarafta kısa bir tünel göreceksiniz. Bu tünele girin ve Secret 13'ü alın. Tekrar yukarıya çıkın.

Pervaneye doğru gidin ve sonraki merdivene tırmanın. Buradaki delikten de düşün ve sallanarak sola doğru ilerleyip, çıkıntıya ulaşınca yukarıya çıkın. Havalandırma deliğini açın ve aşağıdaki odaya atlayın. Buradaki rafları araştırın ve Battery'i alın.Tekrar yukarı tırmanın ve merdivene doğru ilerleyin. Merdivenin tepesine ulaştığınızda Amiral ile Sergei arasında geçen konuşmayı duyacaksınız. Bu tünelin sonuna ilerleyin ve sonraki merdivenden aşağıya inin.

Çömelerek ilerleyin ve deliği açarak mutfak bölgesine inin. Burada oyunu kaydettikten sonra aşçıya doğru sessizce yaklaşın ve arkasından demirle vurun. Eğer aşçı sizi görürse saldıracaktır ve sonuç olarak öleceksiniz. Aşçıdan Bronze Key'i alın ve kilerin kapısını açın. Rafları araştırıp Silver Key'i ve çekmeceden tabancanızı alın. Silahlarınızı donanın ve kırmızı telefonun yanındaki kilitli kapıda anahtarınızı kullanarak ilerleyin.

Koridora girer girmez silahlarınızı hazırlayın ve saldıran iki kişiyi öldürün. Soldaki kapıdan tuvalete girerek içerideki nöbetçiyi temizleyin. Koridora dönün ve tuvaletin karşısındaki odaya girin. Yolda önce sola, donra da sağa ilerleyip nöbetçiyi öldürün. Yolun sonuna kadar ulaştıktan sonra sağa dönün ve hava valfını açın.

Merdivenden tırmanın ve iki nöbetçiyle daha karşılaşacağınız depo odasına ulaşın. Onları öldürdükten sonra sandıkları araştırın ve Aqualung'u alın. Köşedeki kırık sandığı demirinizle parçalayın ve içindeki Secret 14'ü alın. Ana koridora geri dönün ve televizyonun sağındaki hava valfını açın.

Yanıp sönen ışığı olan odaya ulaşana kadar koridoru takip edin. Nöbetçiyi öldürdükten sonra sandığa tırmanın ve yukarıdaki deliğe zıplayarak tutunun. Kendinizi yukarıya çekin ve ikinci dar boşluğa ulaşana kadar ilerleyip ayağa kalkın. Sağ üstteki gizli bölüme zıplayın ve buradan Secret 15'i aldıktan sonra sol köşeden döndüğünüzde göreceğiniz delikten eğilerek geçin. Kapağı açın ve aşağıya atlayın.

İçeri giren nöbetçiyi hemen öldürün ve çekmeceleri araştırıp başka bir Battery daha alın. Koridoru takip edin ve yerdeki deliğe ulaşana kadar ilerleyin. Aşağıya inin ve nöbetçiyi öldürün. Soldaki hava valfını geçin ve yolun sonundaki alana gidip hava valfına ulaşın. Valfı açıp içeri girdiğiniz gibi nöbetçiyi vurun. Merdivenden yukarı çıkarak dalış bölgesine ulaşın.

Şimdi kullanabileceğiniz dört kapı bulunuyor. Sağdaki kapıya doğru gidin ve içeri girin. Denizciyi öldürün ve Suit Console'u alıp ana koridora dönün. Koridorun sonundaki kapılara ulaşın ve açık



olan kapıdan girin. İçerideki nöbetçiyi öldürdükten sonra koridorun karşısındaki kapalı kapıya gidin ve içeri girin. Yerdeki Diving Suit'i elinize alamıyorsunuz ama onu aktif hale getirebiliyorsunuz. Suit Console ile Aqualung'ı birleştirin, sonra da iki Battery'i bunlarla birleştirin. Şimdi EDS giysisinin göğüs kısmına yaklaşın ve birleştirdiğiniz bu şeyleri kullanarak bir sonraki bölüme geçtiğinizi müjdeleyen filmi başlatın.

Deep Sea Diving

Denizaltıdan çıktıktan sonra aşağı doğru inip düz ileriye gidin. Gidebileceğiniz iki yol olan yere geldiğinizde sağı seçin ve batığa ulaşana kadar ilerleyin. Batık gemiye yaklaşırken sürekli yanlara doğru yüzerseniz roketler size kilitlenemeyeceklerdir.

Gemiye yaklaştığınızda küçük bir sualtı açıklığı fark edeceksiniz. İçeri yüzün ve kısa tünelden geçerek Secret 16'yı alın. Buradan çıktıktan sonra sizi dışarıda bekleyen mini-denizaltının saldırılarından hemen kaçın. Yol ayrımına geri dönün ve sola doğru gidin. Buradan çıkmaya çalışırken akıntının ters yönüne yüzeceğinizden kolay bir hedef olacaksınız. Gerektiğinde Chaff kullanmaktan kaçınmayın. Düz ilerleyerek açık alana ulaşın.

Bu yeni alana girdiğinizde sağa doğru dönerek daha fazla batık bulun. Batığa doğru yüzerken gelen yeni mini-denizaltı size saldıracak. Batığın üzerinde yüzerken sol köşede küçük bir açıklık göreceksiniz. Bu küçük delikten yüzün ve bu sırada Chaff kullanarak gelen roketlerden kurtulun. Yeni bölgeye ulaştığınızda etraf kararmaya başlayacak. İlerideki kaya oluşumundaki ufak tünelin yerini bulun ve tünele girerek yüzün. Burada önce aşağı, sonra ileri yüzün, sola dönün ve ileri doğru yüzmeye devam ederek yukarıdaki açıklığı bulun.

Açıklığa doğru yüzün ve sağa dönerek yeni bölgeye ulaşın. Şimdi hemen soldaki açıklığa doğru ilerleyin. Burada Spear of Destiny'i aldığınızı gösteren bir film seyredeceksiniz. Ama dalış giysinizi zarar gördüğünden bölümü sınırlı oksijen ile tamamlamalısınız. Hemen oyunu kaydedin, çünkü zorlanabilirsiniz.

Geriye doğru yüzerken duvarlara çarpmamaya çalışın. Duvara çarptığınızda daha fazla oksijen harcarsınız ve büyük ihtimalle denizaltına ulaşamadan ölürsünüz. Denizaltınıza ulaştığınızda alt tarafına giderek hava valfına erişin. Delikten yukarı doğru yüzerek bu bölümü bitirin. Tekrar nefes alabilmek hoş, değil mi?

Sinking Submarine

Arkanızdaki merdivenden aşağı inin ve silahlarınızı çekin. Füzelerin yanındaki nöbetçileri öldürün ve bıraktıkları cephaneleri alın. Bu bölümü bitirdikten sonra cephanelerinizin yenileneceğinden kurşun harcamaya çekinmeyin.

Filmi izledikten sonra en yakın masaya zıplayın. Elektrikli suyu geçmek için burada birkaç kez durarak zıplama hareketini kullanmanız gerekecek. Artık zıp*lamalarınızın sonuna geldiğinde* havadayken tutunma hareketini yapın, böylece kafanızın vurmasını engelleyecek ve suya düşmeyeceksiniz. Akan suların içinden zıplayın ve koridora girin.

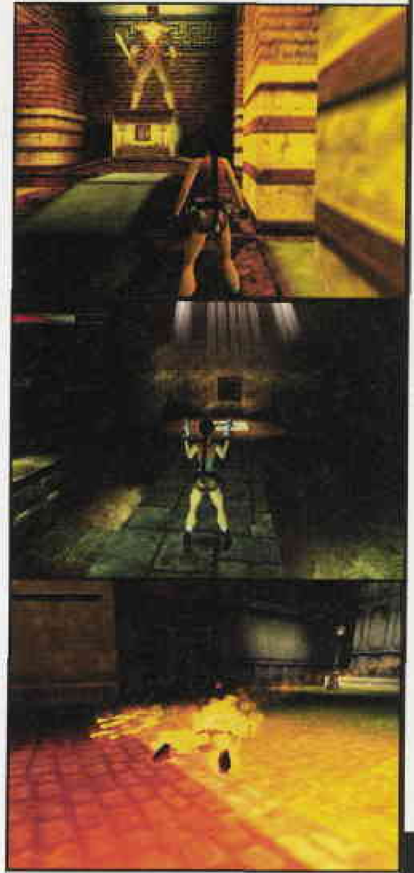
Sağa gidin ve yolun sonundaki depo odasına ulaşın. Odaya girdiğiniz gibi ateş ederek arkası size dönük olan denizciyi sorun çıkaramadan öldürebilirsiniz. Üzerinden Access Card'ı alın. Şimdi koridora geri dönün, alevleri geçin, önce sağa, sonra da sola döndükten sonra yolun sonuna kadar ilerleyin.

Hava valfında Access Card'ı kullanın. İleri doğru gidin ve merdivenden tırmanın. Soldaki su basmış odayı geçin ve kontrol odasına ulaşana kadar yolda ilerleyin. Uzak duvardaki hava valfını açın ve karanlık odaya girin. Amiral'le konuştuğunuzda size Silver Key verecek. Kontrol odasına geri dönün ve hava valfındaki hasar görmüş kapağa ateş edin.

Masaya çıkın ve havalandırma sistemini yakalayıp kendinizi yukarı çekin. Yerdeki kapağa ulaşana kadar ilerleyin, kapağı açın ve aşağıdaki odaya atlayın. Duvarın üst tarafındaki düğmeyi bulun. Zıplayarak düğmeyi tutun ve çekerek elektriği kesin. Bu odadaki kapı kilitli ama arkasında bölümün son secret'i bulunuyor, o yüzden burayı unutmayın. Havalandırma deliğine girin ve kontrol odasına geri dönün.

Az önce içeri girmeniz tehlikeli olan su basmış odaya artık girebilirsiniz. İçeriden Nitrogine Canister'i ve silahı alın. Koridora dönün ve sağa dönerek en yakındaki merdivenden aşağı inerek önceden elektrikli olan yola ulaşın. Amiralin verdiği anahtarla yolun sonundaki kapıyı açın ve dolabın içindeki Oxygen Canister'i alın.

Odadan çıktığınız anda bir çift denizci saldıracak, bunlardan bir tanesi öldüğünde Bronze Key bırakıyor. Şimdi tekrar önceki koridora dönüp alevlerden zıplayarak soldaki kapıdan mutfağa dönün ve önceden aşçıyı şiş-



lediğiniz yerin hemen yanında yerde bulunan Secret 17'yi alın.

Kontrol odasına geri dönün ve havalandırmaya tırmanın. Elektriği kestiğiniz odaya geri dönün ve kilitli olan kapıda Bronze Key kullanarak odaya girin. Çekmeceleri araştırın ve Secret 18'i bulun.

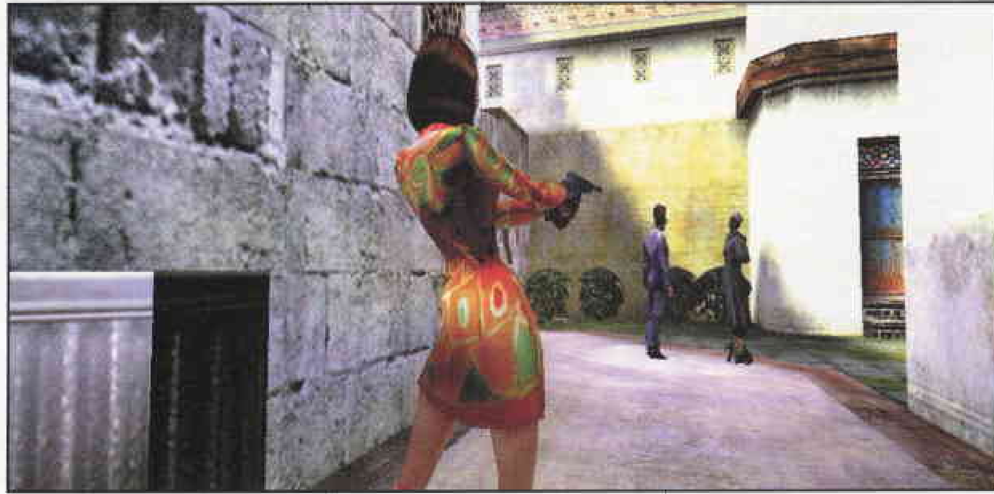
Tekrar kontrol odasına dönün ve Amiral'in ol-



NO ONE LIVES FOREVER

Güzeller güzel Cate Archere'ın hayatta kalması artık sizin elinizde

Kimse sonsuza kadar yaşamaz. Cate Archer da öyle. Ama bu yararlı stratejileri okuyarak güzel ajanımız Cate Archer'ın en azından oyunun sonuna kadar hayatta kalmasını sağlayabilirsiniz.



Yararlı Ön Bilgiler

Kanıtlar

Kanıtların tümünü bir bölümü ilk oynadığınızda toplamanız mümkün olmayabilir. Oyunda ilerledikçe daha önceden erişiminiz olmayan aletleri alabileceksiniz. Eğer bu aletleri aldıktan sonra önceden tamamlamış olduğunuz bir bölüme giderseniz, daha önceden alamadığınız bazı kanıtları da toplayabildiğinizi fark edeceksiniz. Böylece hem ajanlık puanınız artacak, hem de oyunun senaryosu hakkında daha derin bilgilere kavuşabileceksiniz.

Silahlar

NOLF her tarafa çılgınlar gibi ateş edebileceğiniz bir oyun değil, bu oyunda özellikle gizli olmanız hem hayatta daha uzun süre kalabilmeniz, hem de bonus ve ödüller alabilmeniz için gerekli. Oyunda sağlığınızı arttırabilecek ilk yardım çantaları bulunmuyor, sizi ateşten koruyacak tek şey arada bir bulduğunuz zırhlar ve bunları da tüketirseniz işiniz iyice zorlaşıyor.

NOLF'de iki çeşit silah bulunuyor: susturuculu olanlar ve gürültülü olanlar. Görevlere bu iki çeşit silaha da sahip olarak başlamalısınız, ama yine de görev boyunca özellikle susturuculu olanları kullanmaya özen gösterin. Oyunun başlarında Shepherd Arms P38 9mm en iyi arkadaşınız olacaktır. Sabit hedefler üzerinde son derece ölümcül olan bu silah için birçok kurbanınızın üzerinde cephane bulabileceksiniz.

Eğer hedeflerle aranız uzaksa, o zaman Hampton Carbine .45 sniper tüfeğini kullanın. Bu silah hem çok isabetli atışlar kaydedebilir, hem de kısa doldurma süresini sahiptir. Ancak bu silahın cephanesi çok sık bulunmadığından bazı bölümlerin sonuna doğru işe yaramaz hale gelebilir. Eğer cephane sizin için önemliyse, o halde Morris Model 14 Spear Gun veya Sportsman EX Crossbow tercih edin. Bu silahların menzilleri diğerleri kadar geniş olmasa da, düşmanınızı öldürmek için kullandığınız zıpkınları, yine onların cesetleri üzerinden alıp tekrar kullanabilirsiniz.

Eğer ihtiyacınız olan şey ateş gücü ise, o halde susturuculu silahları bir kenara bırakmalı ve ya AK-47 Assault Rifle ya da Hampton MPL 9mm SMG tercih etmelisiniz. Hampton, diğerinden biraz daha sessizdir ve daha isabetli atışlar yapabilirsiniz. Ama yine de tercih size kalmış.

M79 Grenade Launcher ile düşmanlarla dolu bir odayı cifle temizlenmiş gibi tertemiz yapabilirsiniz, ama bunun için değerli envanterinizi kullanmanıza aslında pek de gerek olduğunu sanmıyorum. Zaten eğer gerçekten bu silaha ihtiyaç duyacağınız yerlerde, bu silahı bulacaksınız. Aynı durum Bacalov Corrector için de geçerlidir. Dürbünü ve yüksek ateş gücü olmasının yanı sıra doldurması çok uzun sürer, çok sınırlı sayıda cephane taşıyabilir ve aşırı derecede gürültülüdür. Yani tamamen gereksiz bir silah.

Aletler

Oyunda başarılı olabilmeniz için silahlar kadar önemli bir ekipmanınız da aletlerinizdir. Bazı görevleri bitirmeniz için belli aletleri taşımanız gerekiyorsa, bunlar sizin için seçilecektir. Bu durumda yine de fazladan bir iki şey almak için





yeterli envanter slotunuz olacaktır. Bu yüzden neyin ne işe yaradığını bilmek, bu slotların verimli kullanımı açısından çok önemlidir.

Barette (saç tokası) iyi düşünülmüş bir alet olsa bile, çok da kullanışlı olduğu söylenemez. Anahtar deliği olan kilitleri açabilir, ama bunları zaten ateş ederek de açabilirsiniz. Diğer işlevi olan zehirli silahı kullanabilmek için ise düşmanın *neredeyse burnunun dibine* girmeniz gerektiğinden, kesinlikle işinize yaramayacaktır. Bu aleti hiç kullanmadan, oyunu rahatça bitirebilirsiniz. Tabi bu durum robotic poodle (robot kaniş) için de tamamen geçerli. O da en az barette kadar gereksiz bir alet olarak yerini almış.

Arada sırada bir nöbetçinin dikkatini çekmek için coin (bozuk para) fırlatmak işe yarasa da, beyninin ortasına susturuculu silahla bir delik açmak çok daha etkili oluyor düşüncesindeyim. Explosive lipstick (patlayıcı ruj), özellikle de proximity tetiği olanı uzak mesafeden atılabiliyor ve oldukça işe yarıyor. En büyük dezavantajları ise çok gürültülü olması ve çok az bulunması. Aynı şekilde perfume bottle (parfüm şişesi) da etrafta birden çok düşman varsa işinizi oldukça kolaylaştırabilir.

Aletler arasında en çok işe yarayanlar ise body removing powder (ceset eritme tozu) ve camera diabler (kamera etkisizleştirici). Toz ile öldürdüğünüz tiplerin cesetlerinin bulunmasını engelleyebilirsiniz, ne kadar az ceset bulunursa bölüm sonunda alacağınız puan da o kadar yüksek olacaktır. Benzer şekilde kamera etkisizleştirici yardımıyla etraftaki kameralardan kurtulursanız çok daha rahat ettiğinizi göreceksiniz. Elbette bunlar olmadan da oyunu rahatça bitirebilmek mümkün.

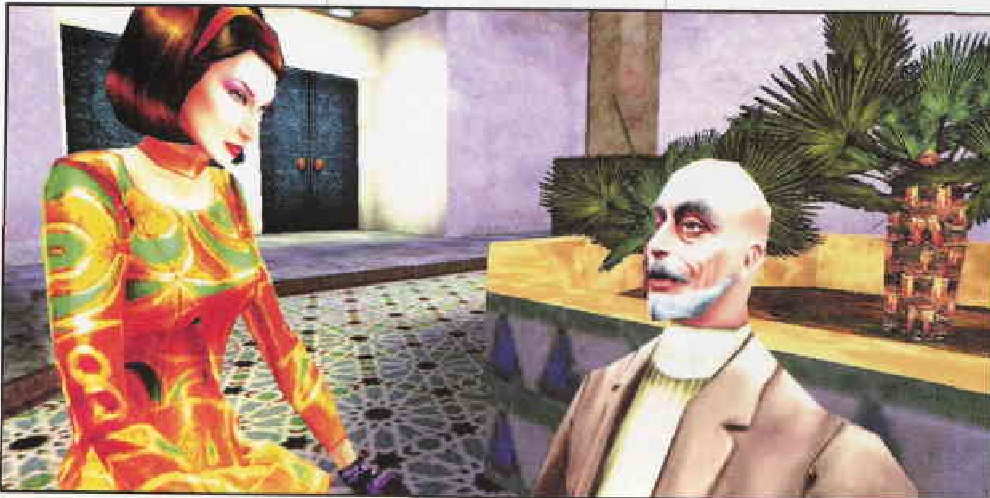
Sunglasses (güneş gözlükleri) veya cigarette lighter (çakmak) gibi bazı aletlerin görevlerde kesinlikle kullanılması gerekiyor, böyle durumlarda bu aletler size verilecektir. Oyundaki çoğu kilitli kapıyı açmak için code breaker (şifre kırıcı) gerekiyor, ama bu tür kilitleri olan kapıların neredeyse tümünün yakınında bunlardan bir tane bulacaksınız. O yüzden bununla envanter slotunuzu işgal etmenizi de önermiyorum.

Stratejiler

Savaş Stratejileri

Gizlilik her zaman tercih edeceğiniz bir durum olmayabilir. Oyuna birçok çatışma ortamına girebileceğinizden, görevlere başlamadan önce Cate'i olası savaşlara hazırlarsanız pişman olmazsınız. Bu kısımda size önemli savaş stratejileri ve H.A.R.M. düşmanlarını (ve elbette onların yanı sıra çok oyunculu oyunlarda karşılaşabileceğiniz insan düşmanları da) alt etmenin çeşitli tekniklerini anlatacağız.

- Daima kafalara ateş edin. Tamam belki biraz canice gelmiş olabilir ama kafalarında vurulan düşmanlarınızın anında öldüklerini göreceksiniz. Kafaları haricinde vurulan düşmanlar hem bağırarak başkalarının da olay yerine gelmesine neden olabilir, hem de kaçıp siper alarak işinizi zorlaştırabilirler. Eğer etrafınızda birden çok düşman varsa ve bunlar hareketliyseler kafalarından vurmanız pek mümkün olmayabilir, ama özellikle uzak mesafedeki düşmanlarınızı kafalarından vurarak cephanenizi de tutumlu kullanmış olacaksınız.
- Tabancalar tek başına dolaşan düşmanlar için oldukça iyidirler, ama eğer birden çok nöbetçi size saldırıyorsa bu silahların şarjörleri yeterli olmayacaktır. Siz şarjörü değiştirmeye çalışırken, düşman vücudunuzda önemli delikler açabilir. Bu yüzden çok sayıda düşmanla karşılaşacağınız yerlerde mutlaka makineli tüfekler kullanın.
- Daima siper almaya çalışın. No One Lives Forever'da karşılaşacağınız düşmanların etraflarında ne bulurlarsa arkasına saklanmaya çalıştıklarını fark edeceksiniz. E onlar bu kadar akıllı davranıyorlarsa, siz de davranın. Kendinizi mümkün olduğunca zor bir hedef haline getirmeye çalışın. En yakınınızda sizi koruyabilecek ne varsa (masa, sütun, sandık vs.) hemen arkasına geçin ve çömelin. Kafanızı dışarı çıkarıp düşmana ateş edin ve tekrar siperinize geri dönün. Bu sayede daha uzun yaşadığınızı göreceksiniz.
- No One Lives Forever da kullandığınız silahların şarjörleri ve bu şarjörlerde de sınırlı sayıda kurşun vardır. Şarjördeki kurşun tükendiğinde, şarjörü değiştirmek





zorunda kalırsınız ve bu sırada ateş edemezsiniz. Düşmanın bu sırada size çok fazla zarar verememesi için bir eşya ile siper alın veya geri çekilin. Çatışmanın en heyecanlı yerinde bu duruma düşmemek için gözünüz ekranın sağ alt köşesinde olsun. Kurşun azaldığı anda bitmesini beklemeden silahınızı doldurun.

- Zırhları bulduğunuz anda almayın. Eğer o andaki zırh seviyeniz yeterince yüksekse oyuna devam edin, nasıl olsa zırh orada duracaktır. Daha fazla zarar gördüğünüzde istediğiniz zaman bu zırha dönüp onu alabilirsiniz. Bu sayede sağlığınız yeterince doluyken değerli zırhları alarak boşu boşuna harcamamış olacaksınız. Daha sonra buna pişman olabilirsiniz.
- Eğer gizliliği gerçekten hiç takmıyorsanız kapı girişleri veya dar koridorlar gibi kaçış noktaları yanında gürültü yapın. Bu noktaları görebildiğiniz bir yerde siper alın ve düşmanlar koşarak geldiğinizde bir otomatik silah kullanarak onları temizleyin. Biraz fazla gürültülü olsa da hiç yara almadan birçok düşman öldürmüş olacaksınız. Yaptığınız bu iş alarmların çalışmasına neden olabilir, ancak eğer düşmanın gelebileceği tek yön sizin kontrolünüzdeki nokta ise, bu daha çok işinize gelecektir.
- Sahip olduğunuz cephane türlerini denemekten çekinmeyin. Oyun sırasında çeşitli cephaneler (fosfor kurşunları, yüksek patlayıcılı kurşunlar, dom dom kurşunları gibi) bulacaksınız. O anda karşınızda bulunan düşman türü üzerinde hangisinin en etkili olduğunu öğrenirseniz, düşmanlarla daha rahat başa çıkabilirsiniz. Ama bazı cephanelerin, diğerlerinden daha ender bulunabildiğini de unutmayın.

Gizlilik Stratejileri

Aslında bir casus olarak, öyle her yere gürültülü patırtılı bir şekilde girmemeniz gerekiyor. Bunun yerine işinizi gizlice halletmeli ve ortalıkta kanıt bırakmamalısınız. Hem bu şekilde davranırsanız bölüm sonlarında daha iyi puanlar almakla kalmayacak, çok gerekli durumlar için cephanenizi korumuş olacak ve sizi takip eden sinirli nöbetçilerle de karşılaşmayacaksınız. Ayrıca oyundaki bazı görevleri başarıyla tamamlayabilmeniz için, fark edilmeden hareket etmeniz zorunlu olacak. Oyunda gizliliğinizi koruyabilmek için kullanabileceğiniz bir çok yöntem bulunuyor. Çeşitli aletleri kullanabilir, susturuculu silahları tercih edebilir ve arkalarına saklanacak objeler bulabilirsiniz. Bu kısımda size gizli kalmanın ve çatışma durumlarına girmekten kaçınmanın yollarını anlatacağız.

- Düşman nöbetçileri arasındaki konuşmaları dinleyin. Bu konuşmaların çoğu hem oldukça eğlenceliler, hem de nöbetçiler konuşmaları bittiği zaman sakince bölgelerinden ayrılıyorlar. Genellikle konuşma bitiminde nöbetçilerden biri başka bir yere gitmek için yürümeye başlarken, diğeri baktığı yönü değiştiriyor. Böylece az önce iki nöbetçinin durduğu yerden fark edilmeksizin geçebiliyorsunuz. Eğer konuşma sırasında gizlice ilerlemeye çalışırsanız, nöbetçiler o an konuşuyor olsalar bile sizi fark edebilirler.
- Bazı nöbetçileri öldürmek için alet ve silah kombinasyonlarını kullanmaktan çekinmeyin. Mesela ilk olarak nöbetçiyi bayıltma gazıyla etkisiz hale getirip, tokanızdaki bıçak yoluyla yaşamını sona erdirebilirsiniz. Ya da bir bozuk para yardımıyla dikkatini çektiğiniz nöbetçiden uyku gazı parfümünüz yardımıyla kurtulabilirsiniz.







Yalnız bunu yaparken nöbetçinin sizi kesinlikle görmemesine özen gösterin. Aksi halde sizi görünce bağıracak ve onu duyan diğerleri de sizi haklamak için peşinize düşeceklerdir.

• Eğer bir düşmandan uzak mesafedeyseniz, susturuculu bir silahla kafasına ateş edin. Eğer temiz bir atış yaparsanız hedefiniz anında ölüp yere düşecek, ve eğer varsa yakındaki nöbetçiler ölen arkadaşlarının durumuna bakmak için olay yerine koşacaklardır. Kontrol için gelen nöbetçileri de susturuculu bir silah yardımıyla temizleyin. Böylece başkalarının dikkatini çekmeden yeterince gizli bir şekilde etrafı temizleyebilirsiniz. Gürültülü bir silah kullanırsanız, uzaktaki nöbetçilerin bile sizi duymasına ve alarmı çalıştırmalarına neden olabilirsiniz.

• Güvenlik kameralarının hareketlerine çok dikkat edin ve kamera başka bir yöne doğru baktığında hareket edin. Eğer kamera lensinin odaklanma sesini duyduysanız, bu fark edildiğiniz anlamına gelir ve görüş menzilinden hemen çıkmanız gerekir. Eğer görev öncesinde akıl edip de kamera etkisizleştirici aldıysanız, kameralar üzerinde bu aleti kullanarak bir çok yerde rahatça ilerleyebilme imkanına sahip olacaksınız.

• Yeni bir bölgeye girdiğinizde ilk olarak siper alabileceğiniz objelere ve olası kaçış rotalarına özen gösterin. Belki de bir nöbetçiyi es geçmiş olabilirsiniz ve en beklemediğiniz anda onu karşınızda bulabilirsiniz. Bu yüzden girdiğiniz bir bölgede çevrenizdekilere dikkat ederseniz, böyle anlarda neyin arkasına saklanacağınızı veya nereden kaçacağınızı düşünmek zorunda kalmazsınız.

• Oyunun ilerilerinde tüylü terlikler bulacaksınız. Hareketlerinizin sesini azaltmak için görevlere başlarken terliklerinizi de yanınıza almayı unutmayın. Böylece düşmanlarınızın arasından kuş gibi sessizce geçebileceksiniz. Yine de bu terliklere çok güvenip etrafta deliler gibi koşturmayın.

• Fark edilmek istiyorsanız bir kameranın görebileceği yerde ölü bir beden bırakın. Elbette bunu istemiyorsunuz, o yüzden ya öldürmeden önce nöbetçiyi kameradan uzağa çekin, ya da eğer bunu yapmanız mümkün değilse kamera diğer tarafa bakarken nöbetçiyi susturuculu bir silahla öldürün. Hemen ceset eritme tozunu alın ve ceset üzerinde kullanın. Böylece o nöbetçinin ölümünden kimsenin haberi olmayacaktır.

• Her zamanki silahlar yerine crossbow veya zıpkın silahı alın. Bu silahların her ikisi de hem güçlü, hem de sessizdirler. Ayrıca cephane bulmak da sorun olmaktan çıkar. Gizlilik gerektiren görevlerde daha iyisini bulamazsınız.

• Büyük bir ihtimalle oyunu Always run (daima koş) seçeneği açık şekilde oynuyor olacaksınız. Ama koşarken oldukça fazla ses çıkarttığınızı sakın unutmayın. Yeni bir bölgeye girerken ya yürüme moduna geçin, ya da çömelerek ilerleyin. No One Lives Forever'daki nöbetçiler en ufak bir ses kaynağını bile inceleyecek kadar meraklıdırlar, eğer ses yüksekse bunun bir tehlike işareti olduğunu düşünecek ve size doğru geleceklerdir. Daha kötüsü ses duyan nöbetçiler alarm vererek başınıza daha fazla bela açabilirler.

• Eğer bir alarm düğmesinin etrafında nöbetçiler varsa, ilk olarak düğmeye en yakın olanı öldürün, daha sonra diğerleriyle ilgilenin. Eğer ilk olarak düğmeden uzak olan nöbetçiyi öldürürseniz, büyük bir ihtimalle yakın olanı susturmaya vakit bulamayacaksınız ve nöbetçi alarma ulaşacak ve çalıştıracaktır.

Artık adımlarınızı daha dikkatli atabilecek ve daha yüksek puanlar toplayabileceksiniz. Unutmayın, Cate Archer'ın ve Unity'nin kaderinin farenizin ucunda taşıyorsunuz.



Eser Güven

Online RPG ler nasıl oluştu?

Artık Türkiye'de, halen test aşamasında olsa da, ağır aksak işleyen bir Ultima Online serverımız olduğunu herkes biliyor sanırım. Tüm dünyada ülkemize benzeyen bir çok Ultima Online veya en büyük rakibi Everquest serverları her gün dünya üzerindeki birkaç yüz bin oyuncuyu bir araya getiriyor. İnternet'in en önemli özelliği olan "sınırsızlık" kendini belki de en çok bu tip oyunlarda gösteriyor.

Aslında bu heyecan çok uzun zamandır MUD (Multi-user domain) denen yazı temelli oyunlarda yaşanıyor. Grafikler yerine insanların tamamen yazı yazarak anlaştıkları bu serverlarda amacınız herhangi bir RPG oyunundan farklı değildir. Gene görevler alır, hazine arar ya da dünyada öylesine dolaşabilirsiniz. Karakterinizi başardığınız görevlere göre geliştirebilir ve hayal gücünüze göre her şeyi yapabilirsiniz. Ama bu tip oyunlar çoktan modasını grafik ara yüzlü oyunlara kaptırdı. Şimdi yaşamını sürdüren bir kaçı ise yenilik olarak eski versiyonlarını update etmekten başka bir şey yapmıyorlar.

İlk grafikli oyun Meridian 59 du. 3DO'nun çıkardığı bu oyunda grafikler felaket olsa da önemli olan oyuncuların diğer oyuncuları ve düşmanlarını görebilmeleriydi. Resimlerini bu sayfanın ortasında görebilirsiniz.

3D olarak ilk oynan multiplayer oyunlar Doom ve Quake 1'in çıkmasıyla bir devrim yaşanmıştı. Artık oyunlar daha özgürdü ve etkileşim inanılmazdı. Bu değişime ayak uyduran RPG'ler de grafik ara yüzüne geçtiler.

Bu noktada Mplayer.com, Microsoft Gaming Zone ve Heat.net gibi servisler ortaya çıktı. Kendini tamamen multiplayer'a odaklayan bu isimler daha hızlı internet bağlantısı gerektiriyordu. Özellikle Diablo'nun gelmesiyle Battle.net ilk defa sözünü ettiğimiz türde bir topluluğun oluşmasına öncülük etti. Artık internette klanların ve toplulukların varlığından söz ediliyor, online oyunlar için kişisel siteler dışında tamamen online oyunlara adanmış siteler açılıyordu. Yalnız grafik ara yüzlü oyunlar değil, bildiğimiz sıradan kağıt ya da satranç gibi oyunlarda birbiriyle zaten etkileşim halinde olan tüm dünyadaki multiplayer oyuncuları bu kez bir araya gelerek ufak ufak birlikler ve gruplar oluşturuyordu.

Bu oluşum çok açıkça görülebiliyordu. Örneğin UO'nun oyuncularının %40'ı Amerika dışında yaşıyorlardı. Bu oluşum ping sorununu ortaya çıkarınca UO Amerika dışında da serverlar açmaya başladı. Bugün Avrupa ve Japonya dan Avustralya'ya kadar bir çok noktada 25'i lisanslı olmak üzere onlarca yerel server bulunuyor.









Günümüzde işler nasıl yürüyor ?

Bu konuda en iyi örnek olan Ultima serverları 1995 senesinde açıldığında en fazla 15.000 üyesinin olacağı öngörülmüştü ve altyapıda buna göre yapılmıştı. Oyunun Beta versiyonu test için açıldığında ise ilk sene içerisinde 50.000 kişi üyelik için imza atmıştı 1997 senesinde tam olarak hizmete açıldığında ise 100.000 sınırını çok kısa bir zamanda aştı ve o zamanki rakiplerinin önünde pazarda büyük bir yer kaptı. O zamanlar Everquest ve Asheron's Call yapım aşamasında idi.

Oyun gerek yapısal gerekse teknik olarak bir çok sorunla karşılaştı. Hatta davalarla bile uğraşmak zorunda kaldı. Kısacası bir öncünün çekeceği tüm zorlukları yaşadı. UO sayesinde oyunculara yepyeni bir dünya firmalara ise yepyeni bir pazar açılmış oldu. Fakat Pazar dar ol-



Bunları anlamıyorum

Sote: *Bir köşeye gizlenip önünden geçenleri vurmak.*
Spawn Point: *Oyuna başladığınız nokta*
Rush: *Toplu halde bir yeren saldırmak*
Clan, Guild: *Beraber oyun oynayan fakat bunu bir araya gelerek takım haline yapan oyuncu toplulukları. Genelde içlerinde gruplaşmayı daha heyecanlı kılan, tecrübeli ve daha iyi oynayan oyunculardan yenilere doğru uzanan bir hiyerarşiye sahip olurlar.*
Headshot: *3D shooter'larda rakibini başından vurmak.*
Frag: *Öldürdüğünüz rakip sayısı. Gene 3D shooterlar için kullanılır.*

Bunları hiç anlamıyorum

IP Adresi: *Bilgisayarınıza bağlı olduğunuz internet servis sağlayıcısı tarafından atanan kimlik numarası. Eğer modem ile bağlanıyorsanız her seferinde değişir.*
Ban: *Oyundan atılma. Eğer IP adresiniz sabitse bir daha kesinlikle o oyuna giremezsiniz.*
Kick: *Oyundan geçici olarak atılma.*
Lag: *Bilgisayarınız ile oyun serverı arasında bilgi paketlerinin gitmemesi. Bu durumda siz oyunda görünürsünüz ama yapıyor göründüğünüz hiçbir hareketi yapamazsınız.*
Latency: *Bilgisayarınız ile server arasında bilgilerin ne kadar süre içinde gittiğini gösterir.*



duğundan Middle Earth gibi planlanan bir çok oyun hüsranla karşılaştı ya da yapım aşamasındayken iptal edildi.

Şu anda UO ya en sıkı rakip ise Verant'ın Everquest'i. Oynanış ve grafik olarak UO ya göre daha gelişmiş bir oyun olan Everquest'te aynı teknik problemlerle karşılaştı.

Online oyunlarla ilgili en ilginç gelişme ise oyunların içindeki az bulunan malzemelerin veya başarılı oyuncu hesaplarının belli fiyatlar karşılığında Ebay.com da satılmaya başlanmasıydı. Bu durum oyuncuları zevk için oynayanlar ve profesyonelce para kazanmak için oynayanlar olarak iki gruba ayırdı. Satıcılar her yerde genede satıcıydı.

Online oyunlarla ilgili bir başka ilginç gelişme ise oyun başladıktan sonra çeşitli grupların oluşması ve bunların oyun içinde ve hatta dışında beraber hareket etmesi ve örgütlenmeye gitmesiydi. Bu gruplar oyun oldukça bir araya geliyor fakat eğer oyun kapanırsa birbirleriyle sıkı arkadaşlık kurmak yerine kolayca dağılıp bir başka oyunda başka gruplarla bütünleşiyorlardı. Bu kural sanırım Türkiye için pek geçerli değil. Çünkü bizde daha devamlı clanlar var.

Gelecekte ne olur?

Oyun motorları daha geliştikçe rekabet edemeyeceğini gören UO, UO2 için çoktan çalışmalarına başladı. Oyun 3D olarak oynanacak ve klasik ultima kurallarına bağlı olacak. Bunun dışında daha bir çok rakipte ufukta gözüküyor. Everquest 2 yapım aşamasında. Ayrıca oyunlar kendilerini devamlı olarak güncelliyor ve içeriklerini dinamik tutarak oyuncularını kaybetmemeye çalışıyorlar. Yeni rakiplerden ise özellikle Starwars, Startrek, Anarchy Online ve World War II online çok ümit verici görünüyor.

Bilgisayar ve internetin geçmişi gibi, henüz 1995 senesinde başlayan bu çok genç online oyun piyasasında gelecek 5 sene hakkında bile yorum yapmak gerçekten çok zor. Fakat daha çok hızlı internet bağlantısı ve yüksek sistem gereksinimleri isteyen oyunların geleceğini öngörmek hiçte zor değil. RPG oyunlarına belki de doyan oyuncular simülasyon ya da 3D shooter gibi oyunlara daha çok kayabilirler. Fakat ne olursa olsun RPG oyunları her zaman belli bir sadık oyuncu kitlesine sahip olacaktır. Özellikle masa üstü oyuncular her zaman kendilerine daha çok özgürlük veren oyunlara yöneleceklerdir.

Burak Akmenek





SECRET LEGION

Bu ay Secret Legion klanıyla ufak bir röportaj yaptık. Şimdiye kadar hiç bu kadar organize olmuş ve kalabalık bir klan daha görmemiştik. Ufak Röportajımızı yaptığımız kişi klanın halkla ilişkiler sorumluluğunu yürüten ya da klanın rütbelendirmesiyle Ambassador (elçi) Göker Nurbeyler (Skyman) di.

Klanınızda kaç kişi var?

71 kişiyiz (röportajı hazırlarken 72 oldular). Daha önce 200 kişi kadardık fakat orijinal oyun sahibi olmayan kişileri klanımızdan çıkartma kararı aldık.

Neden çıkarttınız?

Biz Türkiye sınırları içinde kalmak istemiyoruz. Dışarıya açılmak istiyoruz. Bunun için böyle bir karar aldık. Ayrıca Türkiye de insanlar oyun alma konusunda bilinçli değiller. Tabiri yerindeyse domates alır gibi oyun alıyorlar. Oysa orijinal oyun sahibi olduğunuzda özellikle yurtdışında size ilgi gösteriyorlar. Çünkü belli haklara sahipsiniz ve oyun alırken bu hakları da satın alıyorsunuz. Bunu paraya bağlamıyoruz, bu seçicilikle alakalı bir şey. Belli bir bütçeyi ayırdığınız için bu o firmaya ister istemez bir baskı yapıyor. Bu da size bir ayrıcalık kazandırıyor. Bilinçli olmamamızın suçunu ise kopya oyun satanlarda buluyoruz. Yurtdışında bir çok ödüllü turnuva yapılıyor. Aramızda çok kabiliyetli oyuncular olduğunu biliyoruz. Fakat kopya oyunlarla yurtdışında oynayamazsınız. Bu yüzden bir çok fırsat kaçırıyoruz.

Peki bu kadar bilinçli oyuncuyu bir araya nasıl topladınız?

Klanımız özellikle Battle.net'te Diablo üzerine aktif bir klan. Bizim kurulma amacımız Player Killer'lara karşı mücadele vermek ve sıkı arkadaşlıklar kurmak. Oyun içinde küfür eden ve insanları rahatsız eden oyunculara da karşıyız. Türklere karşı olan önyargıları kırmaya çalışıyoruz. Ayrıca içimizde çok disiplinliyiz ve belli kurallara uyuyoruz. Örneğin klanımızda bir defa girip sonrada hiçbir aktiviteye katılmamak gibi bir şey söz konusu olamaz. Herkes yaşadığını kanıtlamalı. Bu şekilde oyun oynamak isteyen herkes bir şekilde bizi buldu ve zamanla büyüdük.

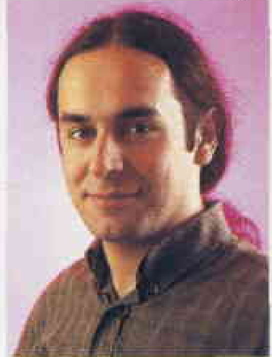
Böyle bilinçli oyunculardan kurulu klanların artması ve bir gün ülkemizde tamamen orijinal oyun satılması dileğiyle.

Bu Versiyonun Tarihi Geçmiştir!!!

Lütfen web sitemizden yeni versiyonu çekerek kurunuz.

Ayın Ürünleri

Yerlerinden edilmenin huzursuzluğu içinde kıvranan pek de hareket etmeye niyeti olmayan kalabalığın içinde dolanmaktadır Tuğbek. "Bitti! Kapatıyoruz. Hadi ışıkları açın, herkes boşaltsın! Lütfen arkadaşlar dışarı, panik yapmadan tek tek. Boşaltıyoruz mekanı, kapatıyoruz!! Lütfen anlayış gösterin. Daha yapacak çok işimiz var. Bütün buraları yıkıp baştan yapacağız. Sizi uyarmıştık ama iki ay öncesinden. Tadilat var napalım bir ay dayanıverin. Onur şu yan odadakileri çıkarsana!" Kısa boyu ve koca göbeğiyle Onur her zamanki gibi sevimlidir. Yaklaşırken Tuğbek onun Cartman'a ne kadar çok benzediğini düşünür.



Tuğbek Ölek
tugbek@level.com.tr

"Tuğbek yan odadakiler çıkmak istemiyor, ne yapalım." Onur'un yüzü telaşlıdır. "Niye ki? Bütün inşaat boyunca burada kalamayacaklarını söylemedin mi?". "Aklıma gelen her şeyi söyledim patron, gitmeyiz, biz donanımsız edemeyiz diyorlar". Tuğbek'in yüzü çatılmıştır, "bu kötü işte" diye geçirir içinden. "Tamam sen burası ile ilgilen ben onlarla konuşurum". Onur memnuniyetle kabul eder. "Tamam ben burayı hemen boşaltırım. Sonra hemen çıkarım bak, kız arkadaşımla buluşmalıyım zaten geç kaldım". "Hangisiyle buluşacaksın uzun olanla mı?" Onur duraksar ve bir süre düşünür "Yok o değil, sanırım... hmm... bu onun iki kısası galiba". "Tamam sen keyfine bak" der Tuğbek demesine ama Onur'un nasıl olup da bu kadar çok kız arkadaşı olduğunu da asla da anlayamaz.

"Evet baylar çıkmanız gerektiğini biliyorsunuz. Niçin hala buradasınız" bu süratli ve şık bir giriştir ama içerdekilerin yüzleri hiç de etkilenmiş ve birden çıkmaya karar vermiş gibi değildir. Kalabalıktan biri öne çıkar "Kusura bakma Tuğbek ama birden böyle çıkıp gideceğimizi düşünmedin cidden değil mi?" der. Bu iş pek de kolay olmayacaktır. "Ama çocuklar eğer çıkmazsanız kafamızda ki yenilikleri nasıl gerçekleştiririz?". "Neymiş bu yenilikler bakalım?" bu cevap daha çok kalabalığın genelinden gelen bir homurtudur. "Zaten daha önce biraz bahsettim. Temelde bizim websitesi ile entegre oluyoruz. Yani Donanım'ın bir kısmı dergi içinde bir kısmı websitesinde olacak. Hangi bilgi orada daha fazla işlevli ise orada yer alacak. Böylece yer sıkıntısı da çekmeyeceğiz. Artık iki aydır yaptığımız "X-Box ve GeForce yazıları gibi yazılarımız olacak. MP3 player gibi popüler elektronik aletleri daha çok inceleyeceğiz. Daha bir sürü şey var bütün sürprizi bozdurmayın lütfen." Kalabalık ikna olmuş gibidir "İyi", "Peki" falan deyip çıkmaya başlarlar. Ama Tuğbek buna baya şaşırmıştır "Yani bu kadar çabuk mu ikna oldunuz?". Biri "Elbette sana güveniyoruz" der ve devam eder "Bu arada şu an yaptığımız nedir? Bizi konuşturuyorsun falan böyle". "Ha bu mu? Bir nevi Donanım Tiyatrosu. Websitesinde ki yeni bölümlerden biri olacak nasıl buldunuz?". "İyi düşünce ama çok fazla espri yapmamaya çalış. Senin espriler genelde soğuk oluyor biliyorsun. Neyse biz çıkalım da siz işinize bakın". Ve sahne kararır.



Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.



Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödülsüz bırakmaycağız.



Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukça rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

Duble RAM Kesmeyince

Bu senenin hemen başında ekran kartlarının ardından bilgisayar sistemlerinde de DDR RAM'e geçiş başladı. Böylece bilgisayarlarda ki RAM veriyolu iki katına çıkmış oldu. Ama şu ana dek özellikle ülkemizde



bu sistemin yaygınlaşmaya başladığını söylemek mümkün değil. Ancak İngiliz'ler DDR RAM ile işlerini bitirmişler her halde ki şimdi Quad Band Memory'nin peşindeler. Bu aslında ilginç bir teknoloji. Aynı anda iki ayrı RAM'in denkleştirilmesiyle mümkün oluyor. Yani bir QBM RAM için iki tane yarı hızda RAM gerekiyor. İşin ilginci QBM'in fiyatı aynı hazda ki DDR RAM'in fiyatının iki katından da oldukça fazla olacakmış. Seneye çıktığında göreceğiz.

Rio Volt MP3 Player

Diamond ve S3'ten geriye kalanlardan oluşan SonicBlue geçen sene duyurulan Rio Reciever isimli MP3 Player'ın geliştirilme sürecini tamamladı ve bu yılın ortasından itibaren piyasaya süreceğini duyurdu. Noman Juke Box'un Deck versiyonu gibi düşünebileceğimiz cihaz 20GB kapasiteye sahip.

Ayrıca Sonicblue Rio Volt isimli yeni MP3 player'ını duyurdu. Aynı zamanda CD Player'da olan cihaz bir CD'ye kaydettiğiniz MP3'leri çalabiliyor. Yani 650MB MP3'ü yanınızda taşımanıza olanak sağlıyor.



Çok şık görünümlü, uzaktan kumandası ve 120sn'lik şok koruması ile Rio Volt heyecan verici.

3dfx ürün desteği verecek mi?

Hem evet hem hayır

3dfx'in kapanmasının ardından yanıtsız kalan sorulardan biri de şirketin ürün desteği verip vermeyeceğiydi. 3dfx ekran kartı sahipleri her tüketici gibi garanti süreleri dolana dek yerel teknik servis hizmetlerinden faydalanabilecekler. Ancak web üzerinden teknik servis verilmesi ve yeni sürücülerin yayınlanması konusunda bir açıklama olmamıştı.



3dfxliveson'da güzel walpaper'lar da var.

Bu ay içinde önce NVIDIA'nın 3dfx kullanıcılarına teknik destek hizmeti vereceği yönünde bir söylenti çıktı ama bu hemen yalanlandı. Ardından eski 3dfx yetkilileri telefon ve web sitesi üzerinden teknik servis vermesi için üçüncü bir şirket ile anlaştıklarını açıkladı. Ancak bu anlaşma yeni sürücüler anlamına gelmiyor. Kısacası 3dfx'ten bundan sonra yeni bir sürücü gelmesi çok düşük bir ihtimal.

Bu arada eski 3dfx çalışanlarından oluşan bir grup birleşerek yeni bir şirketin temellerini attılar ve ilk iş olarak www.x3dfx.com isminde bir site açarak Voodoo3, 4 ve 5 için yeni beta sürücüleri yayınladılar. Şu an mevcut olan en yeni sürücüler bu sitede bulunuyor. Ancak bunlar beta sürücüler ve geliştirilerek resmi sürücüler haline getirilmesi beklenmiyor.

Bu arada amatör olarak 3dfx kullanıcılarını bir araya getirmeye çalışan www.3dfxliveson.com sitesi de eski sürücüleri ve Voodoo 5'ler için özel hazırlanmış birkaç Quake 3 haritasını sitelerinden yayınlıyorlar. Bu sitede dünyanın dört bir yanından diğer 3dfx kullanıcıları ile buluşup dertleşebilir, sorunlarınıza çözümler arayabilirsiniz.

Hard-disk kıvamında RAM'ler

Windows'u RAM üzerine kurmaya ne dersiniz?

Bilgisayarlarda kullandığımız teknolojilerin bir çoğunun altında imzası olan IBM çok çarpıcı yeni bir teknoloji üzerinde çalışıyor. Manyetik Rasgele Erişimli Hafıza (Magnetic Random Access Memory-MRAM) isminde ki bu yeni teknoloji bilgisayarların çalışma şeklini toptan değiştirebilecek potansiyele sahip.

Pek çoğunuzun bildiği gibi hard-disk'ler bilgilerin saklandığı dairesel manyetik plakalara sahiplerdir. Bu plakalar dönerken bir okuma/yazma kafası ileri geri hareket ederek okunması istenen bilgiye ulaşmaya çalışır. Başka bir deyişle bilgiler sıra ile okunur. Bu da hard-disk'lerin çok yavaş (RAM'lere göre) çalışmasına neden olur. MRAM, hard-disk'lere benzer olarak bilgiyi manyetik plakalarda taşıyor. Ancak bu plakalar dairesel değil kare ve dönmüyorlar. Bilgileri yazıp okuyan bir kafa yerine iki plakanın arasına konan bir başka katman iki manyetik plaka üzerinde ki verileri okuyor. Böylece okuma sıra ile değil aynı anda oluyor ve MRAM'lar bu sayede SDRAM'lere yakın performans da çalışabiliyor. Ancak veriler manyetik yüzeylerde saklandığı için SDRAM gibi elektrik kesildiğinde (yani bilgisayar kapanınca) veriler kaybolmuyor.



Kısacası MRAM'ler hard-disk'lere benzer bir mantıkla çalışıyor ancak Flash RAM gibi iş görüyor. MRAM'lerin hard-disk ve RAM'e ek olarak sisteme eklenmesi ve en sık kullanılan dosyalar ile işletim sisteminin MRAM'a yüklenmesi mümkün. Bu büyük performans artışın yanı sıra, düğmesine basar basmaz bilgisayar açılması anlamına geliyor. Elbette aynı işi Flash RAM'de görebilir. Zaten Flash RAM'lerin piyasada 256MB'lık ları bile bulunabiliyor artık. Ancak Flash RAM'lerin ömürleri kısıtlı ve böylesine bir tempoyu kaldıramazlar. Bu yüzden MRAM'leri beklemek zorundayız. Ne kadar mı? İki yıl kadar...

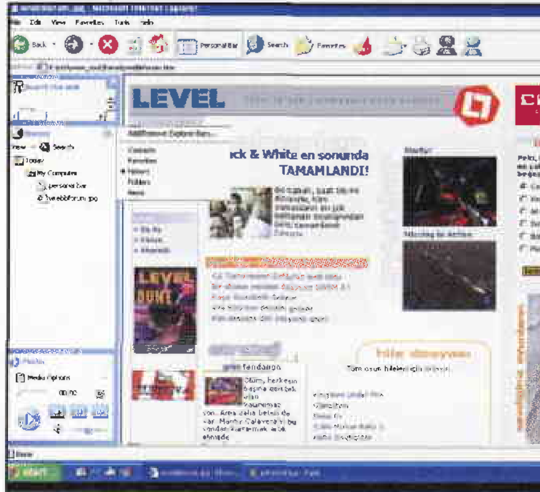
X'lerin Şirketi Microsoft!

Whistler'ın adı Windows XP olarak belirlendi

Uzun süredir bütün ürünlerinin isimlerini, çıktıkları yıl olarak koyan Microsoft bundan vaz geçmiş gözüküyor. X-Box'ın ardından şimdi de Windows'lara X'li isimler vermeye başladılar. Daha önce hakkında pek çok detay verdiğim, Microsoft'un çok şeyi değiştirecek olan Whistler kod isimli işletim sisteminin son kullanıcı versiyonu Windows XP olarak belirlendi. Yani bir sonraki Windows'unuz XP olacak.

Ayrıca resmi olarak açıklanmasa da Office'in gelecek sürümünde Office XP olacağı konuşulup duruyor. Demek ki Windows'un bu yılın ikinci yarısından sonra çokaracağı her şey XP adı ile geçecek.

Ayrıca Windows XP ile ilgili yeni ekran görüntüleri ve özellikler de basına sızdı. Resimden sizinde görebileceğiniz gibi görev çubuğu (taskbar) mavi renge dönerken başlat düğmesi tatlı bir yeşil olmuş. Yeni Windows baya renkli olacak gibi. Ayrıca Internet Explorer'ın sol tarafında ki yeni menüyü istediğiniz gibi özelleştirebiliyorsunuz.



Teac CDW512E İçin Düzeltme

Ocak ayında Teac'ın CDW512E versiyonunu test etmiş ve Teac yetkililerinin vaat etmesine rağ-



men cihazda Burn-Proff özelliği olmadığından bahsetmiştim. Ama her insanoğlu gibi bende hata yapabiliyorum. Meğerse Burn-Proof özelliği varmış ve sadece Nero programı ile kullanılınca aktif hale geçiyormuş. Sistemimde Easy CD Creator ve WinOnCD olduğu için bir de Nero kurmaya gerek görmemiştim. Firma tarafından nazikçe (cidden hiç fiziksel şiddet uygulamadılar) uyarıldıktan sonra bir de Nero ile denedim. Son kararım Teac CDW512E Burn-Proof'a sahip.

NVIDIA Sürücü İşini Yine Karıştırdı

Betalarda dört bir yanı doldurdu

Bilirsiniz NVIDIA geliştirdiği sürücüleri önce bir el altından sızdırıp kullanıcılarına ücretsiz beta testi yaptırır. Böylece beş kuruş harcamadan çok geniş kitlelerce test edilmesini sağlar. Ama uzun süredir sürücü sızdırma işini yavaşlatmışlardı. Hatta bir süre NVIDIA'nın resmi sitesinde ki sürücülerden daha yenisini bulmak mümkün değildi.

NVIDIA bu durumu çok sıkıcı bulmuş olacak ki üst üste yeni sürücüler sızdırmaya başladı. Önce 7.52 Beta ardından 10.50 Beta ve hemen ardından 6.88 Beta sürücüleri. Böylece akılları bir güzel karıştırmış oldu. Öncelikle 7.xx ila 10.xx arasında ki sürücülere ne oldu? Daha önce 3.xx'den 5.xx'e atladıklarını görmüştük ama bu sefer niye bu denli zıpladılar. Detonator 3 sürücüleri çıkalı pek fazla olmamıştı. Şimdi 7.52 bu sürücü ailesinin son versiyonu mu olacak? Detonator 4 olduğuna inandığımız 10.50 Beta, GeForce 2'lerde performans olarak pek bir şey fark ettirmiyor. Tek özelliği GeForce 3 desteklemesi mi olacak? Öyleyse bundan sonra ki Detonator sürücüleri GeForce ve GeForce 2 sahiplerine hiç bir şey kazandırmayacak mı? 6.88 neden 7.52'den yaklaşık bir ay sonra ve hatta 10.50'den bir hafta sonra piyasaya sızdı? NVIDIA aynı anda kaç sürücü üzerinde çalışıyor ve üst versiyon bir sürücünün alt versiyonlardan önce bitme şansı var mı? Eğer varsa alt versiyonları geliştirmenin amacı ne?



NVIDIA.
DETONATOR3

Bu işler öylesine karıştı ki bence en güzeli NVIDIA'nın sitesinden 6.50 resmi sürücüsünü çekip kullanmak. Çünkü yeni sürücülerden hiç biri GeForce 2'de ciddi bir fark yaratmadı benim için. Ama illa en yenisi olsun istiyorsanız www.reactorcritical.com'a gidip gönlünüzden geçeni çekebilirsiniz.

100GB'lık CD'ler Çok Yakında

Şubat 2000 sayımızda daha kimseler uyanamamışken burada 1.4 Terrabyte'a kadar veri taşıyabilecek özel bir optik medya teknolojisinin müjdesini vermiştik. C3D'nin geliştirdiği FMD yani Fluorescent Multi-Layer Disk isminde ki bu teknoloji üretim aşamasına oldukça yaklaştı. C3D şimdi bu yeni diskleri okuyabilecek sürücülerin üretimi aşamasına geldi ve bu konuda Lite-On ile özel bir anlaşma yaptı. Bu senenin sonuna doğru üretim çalışmaları başlayacak ve 2002'nin ortalarında 100GB'lık ilk FMD'lere kavuşabileceğiz, ayrıca kredi kartı büyüklüğünde 10GB'lık küçük bir versiyonda olacak. Fiyat konusunda şimdilik bir bilgi yok, zaten bizde merak etmiyoruz.



GeForce 3™

Nihayet NVIDIA'nın büyük bombası yolda. Ama biraz geç kalacak. Önce bir Mac'lere uğraması gerekiyormuş

NVIDIA'nın meşhur geleneği sayesinde 6 ay aradan sonra tekrar bir GeForce haberi ile karşınızdayız. Sanırım bu ömrümüzün sonuna kadar böyle gidecek. Her baharda çiçeklerin açışıyla ve her son baharda yaprakların dökülüşüyle birlikte biz kolları yeni GeForce yazıları için sıvayacağız.

Ancak bu sefer bahsedeceğimiz özel bir grafik çipi. Çünkü bu NVIDIA tarihinde önemli bir temel taşı olacak. GeForce 3 ile bundan 1.5 sene önce piyasaya çıkan ilk GeForce'dan bu yana ilk defa ciddi değişiklikler var. Ne yazık ki GeForce 2 çıktığında, Shading Rasterizer'lar dışında tek önemli farkın performans olduğunu görmüştük. Yani çok da büyük bir yenilik yoktu. Bu sefer NVIDIA yepyeni bir mimari ve daha önceden tahmin bile etmediğimiz bazı özellikler ile karşımızda.

GeForce 3'ün nasıl olacağı, neye benzeyeceği konusunda önceden pek çok fikrimiz vardı. Çünkü GeForce 3'ün geçtiğimiz sonbaharda çıkmasını bekliyorduk. Ancak sonbaharda NVIDIA beklenenin aksine GeForce2'nin sadece daha hızlı bir versiyonu olan Ultra'yı piyasaya sürdü. Ama GeForce 3'ü piyasaya sürmeyişinin nedenlerini açıklarken bize GeForce 3 ile ilgili pek çok sır verdi. Bunların başında çipin tasarımında en çok DirectX 8 uyumluluğunun ön planda tutulacağı geliyordu.

Zaman içinde GeForce 3 ile ilgili pek çok söylenti çıktı ve bazı bilgiler sızdı, bunların kimi kof çıktı kimisi de doğru. Hakkında çıkan bütün bilgilere rağmen GeForce3'ün resmi açıklaması herkesi fazlasıyla şaşırttı. Çünkü NVIDIA'nın tahminimizden çok daha fazla şeyi saklıyordu.

Nvidia ile Apple

Ama işin gerçeği herkesin en çok şaşırdığı şey GeForce 3'ün yasal açıklamasının Tokyo Macworld'de yapılmış olması. Çünkü söz konusu etkinlik Apple tarafından hazırlanıyor ve sadece Macxhintosh'lar için. Bununda anlamı GeForce 3'ün ilk olarak Mac G4'lerde kullanılacak olması. Zaten bunu birinci elden Apple Genel Başkanı Steve Jobs da açıkladı. Nvidia'nın yeni ekran kartının ilk olarak Mac'lerde kullanılması Appple ile Nvidia arasında ki ilişkilerin ne denli iyi olduğunu gösteriyor. İlk GeForce 3'ler Mart ayında G4'ler ile birlikte satılmaya başlayacak. Ama Mac kullanıcıları GeForce 3 için fazladan 600$ bayılmak zorunda kalacak.

GeForce 3'ün PC'lere gelmesi se Nisan başını bulacak. Eğer ülkemizde ki ekonomik durum süratle düzelmezse bizim GeForce 3 ile tanışmamız çok daha sonra olacak. Çünkü şu an pek çok firma tüm ithalatlarını durdurmuş durumda. Bu arada benim yazıyı tamamlamama yakın bir tarihte GeForce 3'ün PC'lerde Mac'lere aynı anda Mart ayı içinde çıkacağı yönünde haberler çıktı. Ancak bu henüz doğrulanmadı.

Programlanabilir Grafik Çipi

GeForce 3'ün diğer şaşırtıcı bir yanı ilk defa tamamıyla programlanabilir olan nfiniteFX motoru. Burada biraz kalalım çünkü biraz karışık. Bugüne kadar kullanılan grafik çipleri belli görsel efektler ile gelirdi ve oyun tasarımcıları oyunlarında bu efektlerle kısıtlı kalırdı. Ancak nfiniteFX sayesinde oyun tasarımcıları oyunlarında görmek istedikleri her hangi bir efekti kendileri geliştirebilecekler. Benzer bir sistemi Photoshop veya Paint Shop Pro programlarını kullananlar bilir. Programla birlikte gelen efektler size yeterli gelmezse başka bir efekti kolayca ekleyebilirsiniz. Aynı şekilde GeForce 3'ün Yazılım Geliştirme Kiti (SDK) kullanılarak oyun tasarımcıları hayallerini gerçeğe biraz daha yaklaştırabilecek.

Böylece bir grafik çipi ilk defa oyun tasarımcılarına bu denli özgürlük sunacak. Palavra olduğunu mu düşünüyorsunuz? Valla ben Jhon Carmack'ın yalancısıyım. Bakın Quake ve Doom'un yaratıcısı ne diyor: "GeForce 3 yıllardan beri üzerinde çalışma şansı edindiğimiz en heyecan verici şey". Jhon Carmack, GeForce 3'ün tanıtımının yapıldığı Macworld'de bu sözleri sarf ederken bir yandan da GeForce 3 üzerinde Doom 3'u gösteriyordu. Zaten sayfamızı süsleyen resimlere bakarsanız GeForce 3 sayesinde ID Software'in ne kadar detaylı karakterler tasarladığını ve yüz animasyonlarının ne kadar etkileyici olduğunu görebilirsiniz.

DirectX 8.0 Sağolsun

GeForce 3'ün en önemli özelliğinin DirectX 8'e özel yaratılmış olduğunu söylemiştik. NVIDIA bu konuda çok şanslı çünkü X-BOX üzerinde Microsoft'la birlikte çalışıyor. X-BOX, DirectX 8 tabanlı olacağı için API tasarlanırken özellikle X-BOX düşünülerek yapılandırıldı. Bunun anlamı DirectX 8'in tasarımının her aşamasında NVIDIA'nın parmağı olduğu. Belki biraz abartılı olacak ama DirectX 8 ve GeForce 3 birbirleri için yaratılmışlar.

Kısacası GeForce 3'ün başarısının ardında özellikle DirectX 8 ile arasında ki uyum yatıyor. Ancak bu konuda çok fazla detay açıklanmadı çünkü GeForce 3 henüz sadece Mac sistemler için açıklandı ve Mac'ler DirectX'e sahip olmadığı için bu konuya pek değinilmedi. Elbette OpenGL 1.2 desteği sayesinde GeForce 3 Mac'lerde de gayet güzel çalışacak. Ancak OpenGL 1.2'nin getirdiği yeni bir teknoloji yok.

Vertex ve Pixel Shader'lar

Yine de DirectX 8 uyumluluğunun GeForce 3'e getireceği en önemli özelliğin Shader'lar oldu-








ğundan kuşkumuz yok. Eylül sayımızda DirectX 8 ile ilgili yazdığım yazıya dönüp okuyacak olursanız daha fazla detay bulabilirsiniz. Ancak burada bir daha özetleyelim.

Shader'lar Vertex ve Pixel olarak ikiye ayrılıyor. Vertex Shader'lar modellemelerin daha gerçekçi olmasını sağlıyor. Mesela yüz hareketleri. Yukarı da ki Doom 3 görüntülerinde bu açıkça görülüyor. Resimde ki Marine konuşurken yanak kasları hareket ettiği görülebiliyor. Bundan sonra oyunlarda karakterler konuştuğu zaman sadece çenesinin aşağıya inip çıktığını görmeyeceğiz. Ayrıca aynı yöntem her türlü kumaşın da gerçeğe çok yakın olmasını sağlayacak. Mesela karakterlerin üzerinde ki giysiler, perdeler, bayraklar gerçekten farksız olarak dalgalanacak.

Vertex Shader'ların başka bir avantajı özellikle eğimli yüzeylerin daha az poligon kullanılarak yapılabilmesi. Böylece performans da ciddi düşmeler olmadan eğimli yüzeyler yaratılabilecek. Artık oyunlarda ki her şeyin düz olmayacağının göstergesi bu.

Pixel Shader ise çok daha gerçekçi dokuların yaratılmasını sağlayacak. Buna saç ve tüylerde dahil. Artık kirli sakallı bir karakter sadece yüzü kirli gibi görünmeyecek yüzünde ki kılları sayabileceğiz. Yani çok daha organik yüzeyler söz konusu. Buna deri kaplamalar, ahşap yüzeylerde dahil. Mesela ahşap yüzeyler daha pütürlü gözükebilecek.

Yüksek Çözünürlükte FSAA

GeForce serisi ekran kartları Detonator 2 sürücülerinden bu yana Anti-Aliasing özelliğine sahipler. Ancak GeForce 3 ile bir adım öne geçiyorlar. Yeni çip ile gelen yeni Anti-Aliasing metodunun ismi Quincunx (Süper isim, her halde kuinsunks olarak okunuyordur). Bu yöntem, beklenenin aksine 3dfx kartlarda gördüğümüz gibi özel bir algoritmaya sahip değil. Daha önceden var olan, daha yüksek çözünürlükte render yapıp monitöre yollarken küçültme sistemine de dayanmıyor. Bunun yerine her obje biri merkezde 4'ü köşelerde olmak üzere beş nokta ile belirleniyor. Daha sonra bu koordinatlaradan faydalanılarak kenarlarda oluşan tırıklar yumuşatılıyor. Böylece sistem çok daha yüksek performansla çalışıyor ve daha yüksek çözünürlüklerde FSAA'ya imkan tanıyor. GeForce 2'lerde yüksek çözünürlükte FSAA uygulamak performansı çok fazla düşürüyopdu. Quincunx sayesinde GeForce 3'lerin FSAA performansı GeForce 2'lerden dört kat daha fazla. En azından NVIDIA'nın iddiası bu. GeForce 3 sayesinde FSAA'yı her çözünürlükte kullanabileceğiz gibi gözüküyor.

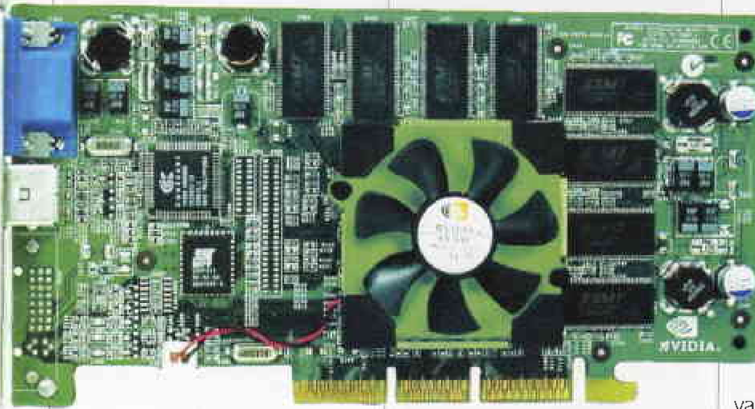
Diğer Yenilikler

GeForce 3'ün marifetleri bunlarla da sınırlı değil. İlk defa Matrox'da gördüğümüz Enviromental BumpMapping'de nihayet GeForce ile geliyor. Enviromental Bump Mapping nesnelerin pütürlü gözükmesini sağlıyor. Diğer bir özellik Ölçeklendirilebilir Dokular. Bu özellik sayesinde bir oyun haritasında ki farklı nesneler farklı çözünürlüklerde dokulara sahip olabilecek. Kompleks nesneler daha detaylı dokular, basit nesneler daha düşük çözünürlüklü dokulara sahip olabilecek.

Teknik Özellikler

GeForce 3'ün yeni yeteneklerini bir yana bırakıp biraz da teknik özelliklerine bakalım. GeForce ,3 57 milyon transistore sahip ve 0.15mikron teknolojisi ile üretilmiş. Yani ısınma sorunu GeForce 2'ye göre daha az olacak. Ama yine de kartların üzerinde büyükçe fanlar görürseniz şaşırmayın. GeForce 3 de GeForce 2 gibi 4 Rendering Pipeline'a sahip. Ancak farklı olarak her pipeline 2 doku işleyebiliyor. Böylece GeForce 3 her pixele 4 doku işleyebiliyor ve bu GeForce 2'nin iki katı. Performans artışında bu etkili olacaktır.

Üstelik GeForce 3 4096x4096 ebadında dokular işleyebiliyor. Bu GeForce 2'de 2048x2048 yani sadece dörtte biri idi. Bir oyunda bu denli büyük dokular kullanmak elbette performansı inanılmaz derecede düşürecektir. Çünkü bu ebatta bir resmi ACDSee ile açmanız bile en az bir on saniye sürer.


GeForce 3'ün basına sızan ilk resmi bu. Ancak GeForce 2'ye olan benzerliği kuşku uyandırıcı.

GeForce 3'un çekirdek saat hızı 200MHz olacak. Yani GeForce 3, GeForce 2 Ultra'dan 50MHz daha yavaş. Ram hızı ise 460 MHz (230MHz DDR) olacak ki bu da GeForce 2 Ultra'da kullanılan RAM'lerden yavaş. Bu yüzden DirectX 8'i efektif olarak kullanan oyunlar çıkana dek performans farkı çok büyük olmayabilir. Yine de performans üzerine çok konuşmadan önce bir tane ele geçirip test etmeyi beklemek daha mantıklı. Çünkü NVIDIA'ya sorarsanız GeForce 3, GeForce 2 Ultra'dan dört kat daha hızlı.

Ve Maalesef...

Çekirdek ve RAM hızının düşük olmasını GeForce 3'ün de bir Ultra modelinin çıkacağı şeklinde yorumlayabiliriz. Elbette GeForce 3 MX'i görmek de bizi şaşırtmayacak. Çünkü GeForce 3'ün Mac'ler için fiyatı 600$ ve bu fiyatın PC'lerde 699$ olması bekleniyor. Yanlış duymadınız 699$. Bu durumda 250$ civarı bir GeForce 3 MX ve 1000$ civarı bir GeForce 3 Ultra ile karşılaşırsak şaşmamak gerek. NVIDIA'nın fiyat politikasını anlamak mümkün değil. Sanırım 3dfx'in patentlerine yatırdığı parayı GeForce 3'ün yüksek fiyatı ile çıkarmayı umuyor.

Sonuç olarak GeForce 3 ilk bakışta muhteşem bir kart. Teknoloji olarak şu an piyasada ki rakiplerinin hepsinin çok ötesinde. Ama yüksek fiyatı yüzünden almaya değip değmeyeceği çok tartışılır. Şimdilik tek umudumuz ATI'ın en az GeForce 3 kadar iyi bir Radeon II çıkararak piyasayı kızıştırıp NVIDIA'yı fiyat kırmaya zorlaması. Gerçi Radeon bizim memlekete pek gelmiyor ama dünya üzerinde fiyatlar düşerse bu bizi de etkileyecektir.





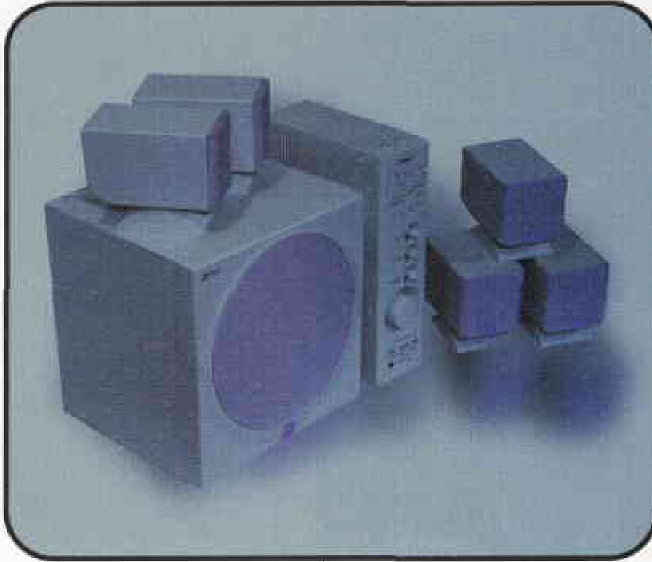




Yamaha TSS1W

Bilgi İçin İthalat: Sky Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 220$

Yamaha sonunda bir surround hoparlör yaptı! Acaba bu bir kıyamet alameti mi?



Bugüne kadar pek çok Yamaha hoparlör inceledim. Hepsinin iki ortak yanı vardı. Birincisi Yamaha'ya has kaliteleri ikincisi 2.1 olmaları. Nedense Yamaha bugüne dek 2.1 hoparlörlerinin yana sağlam bir 5.1 veya 4.1 eklememişti. Bende her incelememde bunu kafalarına vurup durmuştum. Sonunda Yamaha ya 5.1 sistemlerin eksikliğini duydu ya da benim bağırtılarımdan sıkıldı ve ilk 5.1 hoparlör sistemi TSS1W'yu piyasaya sürdü.

Siyah ve beyaz olarak iki ayrı renkte piyasaya sürülen TSS1W ilk bakışta oldukça tanıdık geliyor. Bunun sebebi yan hoparlörlerin görünüş olarak YST MS-35D modeline çok benzemesi. Bu hoparlörü Mayıs 2000 sayımızda incelemiştik. TSS1W ile YST MS-35D arasında ki benzerlik sadece görünüşte değil. Hoparlörlerin özellikleri de birbirine oldukça benziyor.

5 Yan Hoparlör?

Yamaha TSS1W 4 yan hoparlör, bir center ve bir subwoofer'a ek olarak üzerinde ayarları da bulunduran bir Dolby Digital Reciever'a sahip. Ne yazık ki pek çok 5.1 hoparlörde olduğu gibi Yamaha TSS1W'de de yan hoparlörler ile Center arasında bir fark yok. Hoparlör üreticilerinin bunu seçmesinin sebebi maliyeti düşürmek. Ancak bence maliyetteki düşüşe karşı ödenen bedel çok büyük. Özellikle Dolby Digital uygulamalarda etkili olan orta frekans sesler olması gerekenin oldukça altında.

Yan hoparlörler aynı YST MS-35D'de olduğu gibi 6 watt gücünde ve 2" çapa sahip. Bu yan hoparlörler için yeterli olabilecek bir seviye ama center için aynı şey geçerli değil. Center oldukça zayıf kalıyor. Yamaha TSS1W'nin 5"lik subwoofer'ı ise 18 watt gücünde ki bu da YST MS-35D ile aynı. Bu sisteme daha güçlü bir subwoofer gerektiği açık. Zaten YST MS-35D'de 12 watt'lık yan hoparlörlerle dengelenen subwoofer'ın Yamaha TSS1W'de 30 Watt ile dengelenmesi ortada bir hata olduğunu gösteriyor.

Hoparlörlerlerin gücüne bakıldığı zaman Yamaha TSS1Wpek başarılı gözükmüyor. Bu değerlere sahip daha kalitesiz bir hoparlör bizden çok daha fazla eleştiri alırdı. Neyse ki Yamaha'nın gelişmiş üretim kalitesi watt değeri olarak pek parlak gözükmese de toplam ses gücünün yeterli olmasını sağlıyor. Ama bu Center ve Subwoofer'ın yan hoparlörler karşısında zayıf kaldığı gerçeğini değiştirmiyor.

Hoparlörlerde ki hayal kırıklığımızı reciever ünitesi bir parça bastırıyor. Biraz kaba görünse de reciever ergonomik olarak çok başarılı. Arkasında 4 kanal çıkışlı ses kartlarını bağlamak için iki stereo çıkış ve Dolby Digital çıkışlı ses kartları için Dijital Coaxial ve Optik girişler var. Böylece Yamaha TSS1W'yi 6 kanal çıkışa sahip tüm ses kartlarına bağlayabiliyorsunuz.

Reciever'ın ön panelinde Master ses ayarına ek olarak Center, yan hoparlörler ve subwoofer için ayrı ayrı ses ayarları mevcut. Yine ön panelden Analog veya digital girişi seçebildiğiniz gibi DTS, Dolby Digital ve Dolby Prologic arasında seçim de yapabiliyorsunuz. Hoparlörleri doğru yerleştirdiğinizi ve hepsinin düzgün olarak çalışıp çalışmadığını anlamanızı sağlayan bir test tuşu da bulunuyor. Bu tuşa bastığınızda her hoparlöre sırayla sabit bir ses tonu yollanıyor.

Kulaklık Çıkışı

Ön panelde ki küçük bir detay oldukça hoşuma gitti. Bu kulaklık takabilmeniz için eklenmiş küçücük bir jak girişi. Böylesine basit bir detayı Yamaha hariç bütün hoparlör üreticilerinin unutmuş olması ilginç. Ana ses ayarı ile kulaklık ses ayarının da ayarlanabiliyor olması çok hoş. Böylece 6 hoparlörünüzü gümbürdetme şansınız olmadığında kulaklığınızı kolayca kullanabiliyorsunuz.

Yamaha TSS1W'ni şu an piyasada iki ciddi rakibi var. Creative'in DTT2500 ve DTT3500 modelleri. TSS1W'yu DTT3500 ile karşılaştırmak haksızlık olur çünkü iki hoparlör arasında 150$ fiyat farkı var. Ama parayı umursamayanlar için açıkça söyleyelim DTT3500, Yamaha TSS1W'den çok daha iyi. Hem görüntu, hem kullanış ve hem de ses olarak. Yamaha TSS1W'yi asıl rakibi olan DTT 2500 ile karşılaştırdığımızda durumu oldukça parlak. Çünkü Yamaha TSS1W'nin temel hataları olan Center ve Subwoofer zayıflığı DTT2500'de de var. Kağıt üzerinde DTT2500 daha güçlü gözüküyor ama kulaklarım bana bunun tam tersi olduğunu söylüyor. 1.5 senedir DTT2500 kullanıyorum ve Yamaha TSS1W ile aynı kalite ve ses düzeyinde bir ses alamadım. Gerçi DTT2500'ün ses kalitesi düşük volümelerde daha iyi gibi ama mekanı dolduran yüksek bir volümde Yamaha TSS1W bariz olarak daha üstün. Her iki hoparlöründe reciever'ları benzer özelliklere sahip. Ancak dikey olarak kullanılabilmesi ve kulaklık çıkışı ile Yamaha TSS1W öne geçiyor. Son olarak Yamaha TSS1W, 40$ daha düşük olan fiyatıyla arayı bir parça daha açıyor.

Level'ın Yorumu

Her ne kadar yüksek ses kalitesi ve yeteneğine göre oldukça uygun olan fiyatıyla oldukça iyi bir 5.1 hoparlör seçeneği olsa da Yamaha TSS1W'nin beni tatmin ettiğini söylemem zor. Yine de ilk deneme için fena değil. Şimdi Yamaha'dan DTT3500 ile başa çıkabilecek bir model bekliyoruz.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler

18Watt gücünde 5" Subwoofer
2"'lik 5 yan hoparlör 6watt gücünde
Dolby Digital Reciever
Çift Stereo, Coaxial ve Optik giriş
Kulaklık Çıkışı

LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	8
Performans:	6
Üretim Kalitesi:	8
Fiyat/Performans:	8
Ergonomi:	9
GENEL	8/10

Creative DTT2200

Bilgi İçin İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 141$

Creative Cambridge Soundworks hoparlör pazarını ele geçirme konusunda çok kararlı gözüküyor. Mümkün olan her tür surround hoparlöre sahip olan firma ürün yelpazesinde ki tek eksiği DTT2200 ile dolduruyor. DTT2200 5 yan hoparlöre ve bir subwoofer'a sahip bir sistem. Ancak DTT2500'den farklı olarak Doby Digital Reciever'a sahip değil. Yani kendi başına Dolby Digital sesleri çözemiyor. Ancak Dolby Digital sesleri ses kartı ile çözüp 6 ayrı kanaldan yollarsanız Dolby Digital ses elde edebiliyorsunuz. Tabii bunun için Livel DE 5.1 veya Abit AU-10 gibi Dolby Digital çözebilen bir ses kartına ihtiyacınız var.

İlk bakışta FPS 2000'in center eklenmiş veya DTT 2500'ün reciever'ı çıkarılmış versiyonu gibi gözükse de gerçek böyle değil. Çünkü FPS2000'in 7watt'lık yan hoparlörleri ve 25Watt'lık subwoofer'ına karşılık DTT2200 5watt'lık yan hoparlörlere ve 17watt'lık subwoofer'a sahip. Yani DTT2200 toplamda, FPS2000'den 11Watt ve DTT 2500'den 27Watt daha zayıf. Yani Creative DTT2200'ü daha hesaplı hale getirebilmek için gücünden bir parça tasarruf etmiş. 5watt'lık bir center'ın sinema keyfinizden ne alıp götüreceği tartışılır ama 141$'a Dolby Digital bir Creative hoparlör kulağa gayet hoş geliyor.



Elbette burada önemli bir sorun Dolby Digital çözemeyen ses kartı sahiplerinin ne yapacağı. İki şansları var; ya 5.1 destekli yeni bir ses kartı alacaklar ya da DTT2200'ü düşünmeyecekler bile. Çünkü böyle bir ses kartı olmadan DTT2200'ün performansı sadece 4$ daha pahalı olan FPS2000'den çok daha kötü. Ancak yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorsanız veya ses kartınızdan zaten memnun değilseniz özellikle Live! 5.1 DE alındığında kulaklarınıza büyük faydaları var. En azından ödediğiniz fiyata oranla.

Level'in Yorumu

Düşünce olarak iyi olsa da DTT2200 seçmeniz için iki koşulun bulunması gerekiyor. Birincisi DTT2500 veya DTT3500 gibi yüksek bir modele paranızın yetmemesi. İkincisi 5.1 ses kartınızın olması veya hoparlörle birlikte onu da alabilecek olmanız. Her şeye rağmen DTT2500'le aynı güçte ve 20-30$ kadar daha pahalı bir hoparlör daha ilgi çekici olabilirdi.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- 17 watt gücünde Subwoofer
- 5 watt gücünde 5 yan hoparlör
- Altı kanal mono giriş
- Manyetik koruma

LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	7
Performans:	5
Üretim Kalitesi:	8
Fiyat/Performans:	8
Ergonomi:	6
GENEL	7/10

Logitech Cordless Freedom

Bilgi İçin İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 56 60 Fiyatı: 88$

Bir bilgisayarda en önemli parçalardan biridir klavye ve mouse aslında. Nedense değerleri bilinmez. İnsanlar bilgisayar satın alırken binlerce dolar harcayabilir ama söz konusu klavye ve mouse olunca birden cimrileşiverirler. Bu yüzden piyasada kaliteli klavye ve mouse bulmak pek kolay değil.

Şu an için kaliteli klavye ve mouse seçeneği sunan sadece Microsoft ve Logitech var. Bu ay incelediğim Logitech'in Cordless Freedom isimli seti adı üstünde size kablosuz özgürlük sunuyor. Yani hem klavye hem de mouse radyo dalgaları aracılığıyla çalışıyor. Tek yapmanız gereken klavyeye ek olarak gelen bir alıcı/verici modülünü anakartın mouse ve klavye çıkışına bağlamak.

Cordless Freedom'un radyo dalgaları üzerinden iletişimi sorunsuz. Monitör veya kasanın arkasına saklamadığınız sürece vericiyi görmeme sorunu olmuyor. Hatta 3-4 metre uzaktan bile çalışıyor. Bu özellikle bilgisayarınızı TV'ye bağladığınızda veya film izlerken çok faydalı. Ayrıca yazı yazarken arkanıza yaslanıp, ayaklarınızı uzatıp klavyeyi de kucağınıza alabiliyorsunuz ki bu apayrı bir keyif. Şu an bende öyle yazıyorum zaten.

Özellikle mouse'un kablosuz olması oyunlarda çok faydalı oluyor. Mouse'un bir ucuna bağlı olan, ara sıra bir yerlere takılan bir kablonun ne kadar can sıkıcı olduğunu kablosuz bir mouse kullandıktan sonra daha iyi anlıyorsunuz. Özellikle Quake 3 veya CS gibi hızlı multiplayer oyunlarda. Buna hem klavye hem de mouse'un mükemmel ergonomisini ve mouse'un oldukça iyi olan duyarlılığını ekleyince bu takım FPS'ler için yaratılmış gibi geliyor.



Level'ın Yorumu

Cordless Freedom hemen her açıdan süper bir klavye ve mouse seti. Tek kötü yanı 88$'lık yüksek fiyatı. Fiyatı 50$ gibi daha makul bir seviyede olsaydı durmayın koşun bir tane alın derdim. Gerçi sadece mouse'u 42$'a alabiliyorsunuz ama bir mouse için bu fiyat da çok yüksek.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- PS2 uyumlu reciever
- Dijital radyo sinyal bağlantısı
- 104 tuşlu Türkçe Q klavye
- 3 tuşlu mouse
- Scrolling Wheel

LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	8
Performans:	8
Üretim Kalitesi:	9
Fiyat/Performans:	6
Ergonomi:	9
GENEL	8/10

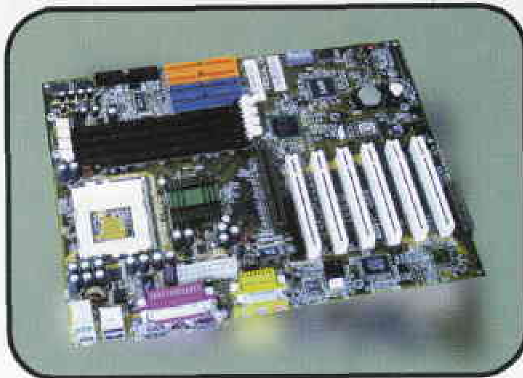
Abit SA6R

Bilgi İçin İthalat: Çizgi, Datagate Telefon: (212) 356 70 70, (212) 288 53 11 Fiyatı: 135$

Bir süredir kendini Atlon uyumlu anakartlara adayan Abit bu ay nihayet iki Pentium tabanlı anakart ile karşımızda. İlk anakartımız 815EP çipsetine sahip olan SA6R Abit'in alışıldık yüksek kalitede, tam overclockçulara göre, full aksesuar anakartlarından biri. SA6R daha önce çıkan 815E tabanlı SE6'nın yerini alıyor.

SA6R kullanılan 815EP'nin tüm özelliklerine sahip. AGP 4X desteği, UltraATA 100, PC133 RAM, CNR slotu, 512MB Max RAM, onboard audio ve video. Anakartın mimarisi oldukça iyi. Güç kaynağı bağlantısının LPT portunun arka tarafta olması dışında canımızı sıkan bir şey yok. Kısacası SA6R dört dörtlük bir 815EP anakart.

Ama Abit'in dört dörtlük ile yetinmeyeceğini biliriz. SA6R bunun güzel bir örneği, onu diğerlerinden üstün başka bir deyişle dört beşlik yapan özelliklerin başında fazladan bir RAM slotuna sahip olması geliyor. Ayrıca SA6R üzerinde 6 PCI slotu bulunuyor. Buna karşın hiç ISA slotu yok. Kimileri anakartlarda ISA slotlarının hala bulunması gerektiğini savuna dursunlar bence onlardan kurtulmanın vakti çoktan geldi de geçiyor.



SA6R'nin diğer bir üstünlüğü artık Abit anakartlarda standart haline gelen RAID destekli ikinci IDE kontrolörü. Kart üzerinde bulunan HPT370 çipseti sayesinde hem 8 ayrı IDE cihazı takabiliyorsunuz hem de RAID özelliğinden faydalanabiliyorsunuz.

Bu anakartın diğer bir üstünlüğü de overclockçular için sunduğu sınırsız seçenekler. İşlemciniz için 2 ila 12 arasında ki herhangi bir çarpan değerini seçebilir, 50MHz ila 250MHz arasında istediğiniz bir FSB değerini verebilirsiniz. Üstelik SA6R CPU : RAM : Ekran Kartı arasında ki hız oranını istediğiniz gibi ayarlamanıza da olanak tanıyor. Ve son olarak işlemci voltajı için 1.30 ila 1.90 arasıda 0.05Volt'luk artışlarla çok ince ayar yapabiliyorsunuz.

Level'ın Yorumu

Abit SA6R bugüne kadar gördüğüm 815 serisi çipsete sahip anakartlar içinde en iyisi. Özellikle overclock yapmayı tercih edenler ve anakartın değerini bilenler için biçilmiş kaftan. Heralde 815 çipsetli anakartlar bunun ötesine geçemeyecekler.

Teknik Özellikler (ÜRÜN ÖZELLİKLERİ)

- Intel 815EP çipset
- 6PCI, 1AGP, 1 CNR yuvası
- HPT370 IDE RAID Denetleyici
- 4 adet 168pin RAM slotu Max. 512MB

LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	8
Performans:	9
Üretim Kalitesi:	9
Fiyat/Performans:	8
Ergonomi	8
GENEL	9/10

Iiyama Vision Master 452

Bilgi İçin İthalat: Ölçsan Telefon: (212) 229 60 65 Fiyatı: 557$

17" monitörlerin modası geçti mi ne? Eskiden hepimizde 14" monitör varken hayranlıkla baktığımız 17"ler artık sıradan ve küçük gelmeye başladı. 19" monitörlerin fiyatları da her geçen gün artıyor. Ama 19" almışken iyi bir tane almak lazım; Vision Master 452 gibi.

0.25mm'lik nokta çözünürlüğü ve tam düz ekranın 18"lik görülebilir alanı ile oldukça iyi bir monitör Vision Master 452. Görüntü kalitesi tüm iiyama monitörlerde alıştığımız üzere çok iyi. Yüksek kontrast ve iyi dengelenmiş Anti-glare tabakası bunun en önemli sebepleri. Renkler canlı ve görüntüler çok net. Anti-glare tabakası aynı zamanda Anti-statik tabakası fonksiyonuna da sahip. Böylece ekran çok az toz tutuyor.



Vision Master 452'nin en parlak özelliği ise tazeleme oranı. Monitör 1600x1200 çözünürlükte 85Hz'lik tazeleme oranına sahip. Yani her çözünürlükte konfor sunuyor. Özellikle GeForce 2 Ultra gibi çok iyi bir ekran kartınız varsa bütün oyunları 1600x1200 çözünürlükte oynamak istersiniz. Sonuçta ekran kartınız bu çözünürlükte sektirmeden çalışıyorsa daha azıyla niçin yetinelim ki. Bu durumda monitörünüzde bu hıza ulaşabilmeli.

Vision Master 452'nin tek eksi yanı ayarların yapıldığı 3 tuştan oluşan menünün çok kullanışsız olması. Bütün fonksiyonlara 3 tuş ile ulaşmak hem zahmetli hem de OSD çok karışık ve küçük.

Level'ın Yorumu

Vision Master 452'nin 557$'lık fiyatı rakipleri ile kıyaslayınca gayet iyi olsa da kullanıcıların çoğu için hala çok yüksek. Ancak yurt dışında fiyatı 330$'lar seviyesine inen GeForce 2 Ultra gibi kartlar 1 sene içinde mutlaka, bugün GeForce 2 MX'ler gibi peynir ekmek gibi satmaya başlayacaklar. O zaman 17" monitörlerimiz bize dar gelmeye başlayacak ve gözümü 19"lerde olacak. Umarım o zamana kadar Vision Master 452'nin fiyatı da oldukça düşer. Çünkü gerçekten çok iyi bir monitör.

Teknik Özellikler (ÜRÜN ÖZELLİKLERİ)

- 18" görülebilir alan
- 0.25mm nokta çözünürlük
- 1600x1200 çözünürlükte 85Hz tazeleme oranı

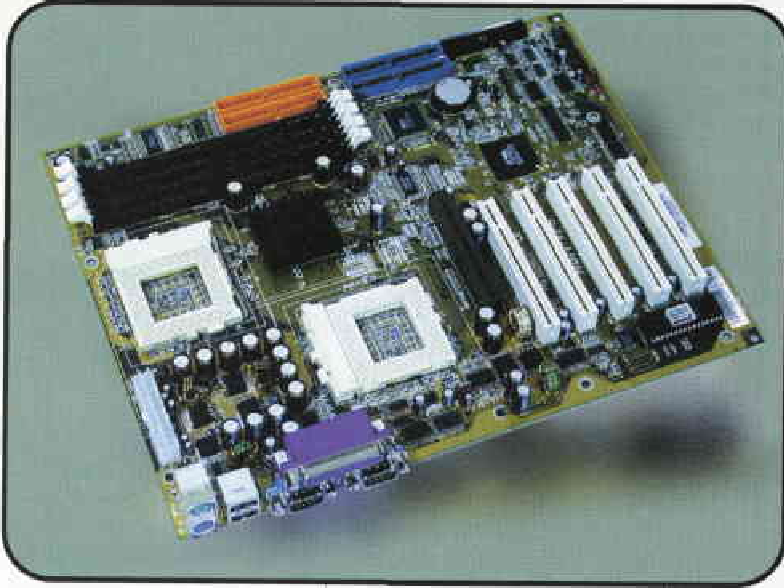
LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	8
Performans:	8
Üretim Kalitesi:	9
Fiyat/Performans:	7
Ergonomi	6
GENEL	8/10

Abit VP6

Bilgi İçin İthalat: Çizgi, Datagate Telefon: (212) 356 70 70, (212) 288 53 11 Fiyatı: 166$

Abit'in yeni ekran kartı ile işlemci hızınızı katlayabilirsiniz.



Bu ay inceleyeceğimiz Abit'in ikinci anakartı oldukça ilginç. Via'nın Apollo Pro 133A (694X) çipsetine sahip olmasına rağmen çift işlemci desteğine sahip bir anakart VP6. Bir anlamda daha önceden çıkan BX çipsetli BP6'nın devamı niteliğinde ve şu an bizim gibi normal kullanıcılar için mevcut olan tek, çift işlemci desteğine sahip anakart.

Kart standart olarak Apollo Pro 133A'nın bütün özelliklerine sahip. Genelde Apollo Pro 133A mevcut hemen her türlü özelliğe sahip ama düşük performanslı bir anakart olarak bilinir. Temel özellikleri içinde AGP 4X ve UltraATA 66 desteği de var elbette. Ancak Abit karta UltraATA 100 ve RAID destekleyen ek bir IDE denetleyicisi eklemeyi unutmamış. Kartın üzerinde 4 adet RAM slotu var ve bu 4 RAM slotuna 512MB'dan toplam 2048MB Ram takabiliyorsunuz. Çarpıcı değil mi? Bu anakart ile RAM upgrade etme sorununuz hiç olmayacak.

İki İşlemci Çek!

VP6'nın asıl özelliği ise elbette çift işlemci desteğine sahip olması. Aynı anda iki işlemci ile çalışmak size çok büyük bir avantaj sağlar. Belki iki işlemci tam iki kat performans anlamına gelmez ama performans artışı iki kata oldukça yakındır. Öyleyse bir tane PIII 1000MHz işlemci kullanacağımıza daha az para vererek iki tane PIII 800MHz alsak daha fazla performans elde etmez miyiz. Evet... Daha az paraya daha çok performans, bundan daha güzel ne olabilir? Rüya gibi.

Tabii her gülün bir dikeni vardır ve bu gülün dikeni de Windows 98'in çift işlemci desteklememesi. Eğer işletim sisteminiz düzgün olarak çift işlemci desteklemezse performansınız aynı hızda ki tek işlemciden farklı olmaz. Elbette çift işlemci destekleyen Windows 2000'e de geçebilirsiniz. Ama Windows 2000'de oyun çalıştırmak deve sürüsüne hendek atlatmaktan farksız olduğundan bu performanstan yararlanmak biz oyunculara pek kısmet olmaz.

Ama ufukta bir ışık var. Bu sene içinde Microsoft sözünü tutarsa Whistler kod isimli Windows XP'yi piyasaya sürecek. Windows XP tam bir DirectX 8 desteği ile bütün oyunları sorunsuz çalıştırdığı gibi Windows 2000 ile aynı temelde kurulduğu için %90 çift işlemci desteğine sahip olacak. O zaman bizde çift işlemci desteğinin ekonomisinden ve performansından yararlanabileceğiz. Yani çift işlemcili canavar oyun makinelerine sahip olup olamamamız tamamıyla Microsoft'a bağlı. Ancak dediğim gibi bence Windows XP çift işlemci desteğine sahip olacak. Bu ay içinde Windows XP'nin Beta 2 testiyle birlikte yeni işletim sistemi hakkında pek çok bilgi edinme fırsatımız olacak ve bunun doğruluğunu görebileceğiz.

Düzen Tertip

Çift işlemciyi bir yana bırakıp bırazda anakartın yapısına bakalım. VP6 daha önce de dediğim gibi 4 RAM slotuna sahip. PCI yuvaları ise 5 tane. VP6 üzerinde Abit'in geleneğinin tersine 6 PCI yuvası olmamasının sebebi ikinci işlemci yuvasına yer açabilmek için bir PCI slotunun feda edilmiş olması. Her zaman fazladan bir PCI slotu sahibi olmak iyidir ama 5 tanede hemen hepimize yeter.

VP6 üzerinde ki bileşenlerin yerleşimi çok iyi, SA6R'den çok daha iyi olduğunu söyleyebiliriz. İki işlemci için yer ayrılmış olmasına rağmen işlemcileri takıp çıkarmada sorun çıkaracak hiçbir engel bileşen yok. Aynı şey RAM slotları ve IDE yuvaları içinde geçerli. Gerçi anakartın ebatları alışılmışın bir parça üzerinde. Ama el altındaki bir iki kasada denedim hepsine gayet güzel uyuyordu. En hoşuma giden şeylerden biri de güç kaynağı bağlantısının kartın hemen üzerinde olması. Böylece hem takıp çıkarması kolay hem de güç kaynağından gelen kablo demeti ayak altında dolaşmıyor. Ayrıca son zamanlarda Abit'in anakartları dahil hemen hiçbir anakartta görmediğimiz bir şey var. RAM'leri kilitleyen kulakçıklar AGP slotuna taktığınız ekran kartına takılmıyor. Bu sorun ekran kartını sökmeden RAM takıp çıkarmayı oldukça güçleştiriyordu. Kısacası fazladan bir işlemci yuvası, 2 IDE portu ve bir RAM slotu barındırmasına rağmen Abit VP6'da her şeyi mükemmel bir uyumla yerleştirmeyi başarmış. Yine de çift işlemcili bir anakartı hareket rahatlığı açısından High Tower bir kasaya takmakta fayda var, hele büyük fanlar kullanmayı düşünüyorsanız.

Level'ın Yorumu

Umduğumuz üzere Windows XP çift işlemci ile gelirse biz ev kullanıcıları da çift işlemci kullanmaya başlayabiliriz. Böylece hızlı bir işlemci yerine, daha ucuza %20 daha yavaş olan bir işlemciden iki adet alarak performansımızı arttırabiliriz. Her ne kadar VP6 standart anakartlardan 40$ kadar daha pahalı olsa da getirisi çok daha büyük.

Teknik Özellikler (ÜRÜN ÖZELLİKLERİ)

- VIA 694X çipset
- Çift işlemci desteği
- 4 DIMM slotu ile max 2048MB RAM
- 5PCI, 1 AGP yuvası
- HPT 370 IDE RAID denetleyici
- Soft Menu III

LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	9
Performans:	8
Üretim Kalitesi:	9
Fiyat/Performans:	10
Ergonomi:	10
GENEL	9/10

Eski Oyunlar ve DOS'a Dönüş!

Eski oyunlara dönüp nostalji yapmak isteyenler için detaylı bir "Tarih Olmuş Teknoloji" rehberi.

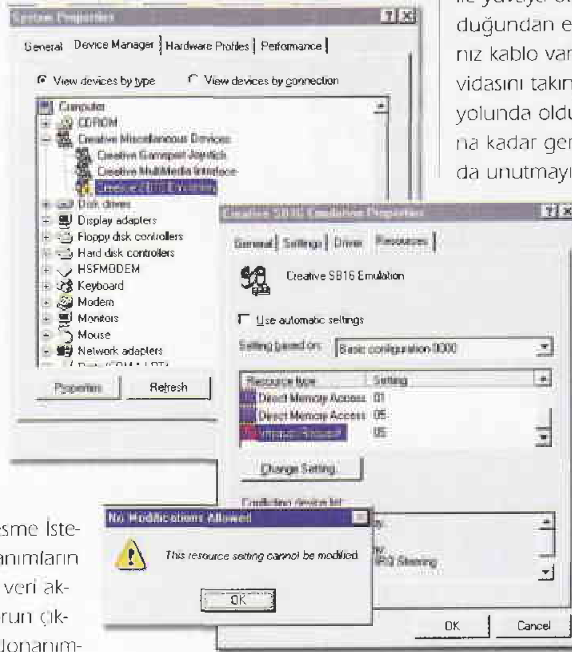
Bu ay Ace's Zone'un dergi içinde ki son bölümünde size "Eski Oyunlar ve DOS'a Dönüş" yazısının ikinci bölümünü sunmayı planlamıştım. Ama geçen ay ki yazıda belirttiğim gibi olayın özünde hazırlayacağım açılış disketi yer alıyor. Yazının disketle birlikte sizde sürekli kalabilmesi için yazının her iki bölümünü de diskete eklemeye karar verdim. Bunu yaptıktan sonra ayrıca dergide sayfa ayırmak yerine çokça karşılaştığım başka bir soruna yer vermeyi daha uygun gördüm. IRQ çakışmasının giderilmesi. Geçen ay ki yazının devamını merak edenler veya konuyla ilgili hiç bilgisi olmayanlar web sitemize girip ZIP dosyasını çeksinler. Gerekli her şey orada.

Gelelim IRQ çakışması sorununa. IRQ (Kesme İstemi) sistemimizde ki donanımların adreslenmesini böylece veri aktarımları sırasında bir sorun çıkmamasını sağlar. Eğer donanımlara atanan IRQ numaralarında bir karışıklık olursa yollanan veriler çakışır ve bu bilgisayarın kilitlenmesine veya donanımlardan birinin çalışmamasına sebep olur. Zaten genelde bir sonra ki açılışta Windows sorunlu olan donanımı iptal eder.

Normalde IRQ'lar BIOS veya Windows tarafından atanır ve genelde doğrudur. Ama bazen BIOS veya Windows IRQ'ları atarken hata yapabilir. Bu durumda kolları sıvamanız gerekir. Öncelikle hangi donanımların çakıştığını bulmalısınız. Bunun iki temel yolu var. Birincisi zaten çakışan donanımlar çalışmadığı için hangisinde sorun olduğunu hemen anlarsınız. İkincisi "Bilgisayarım"a sağ tık yaparsınız ve "Özellikler"e girersiniz. Açılan pencere de Aygıt Yöneticisi sekmesine tıklarsınız. Burada ki menüde tüm donanımlarınızın bir listesi bulunur. Çakışan aygıtların yanında ise sarı bir ünlem işareti bulunur. Artık sorunlu donanımı bulduğunuza göre çözüme gidebiliriz.

Kartın Yer Değişimi

İlk çözümümüz basit olanı. Tek yapmanız gereken çakışan kartı çıkarıp boş olan başka bir PCI yuvasına takmak. Bu kadar basit. Daha önce bunu yapanlar bir alt paragrafa atlayabilirler. Bizde önceden kart değiştirmemiş olanlarla biraz egzersiz yapacağız. İhtiyacınız olan tek şey orta boy bir yıldız tornavida. Öncelikle kasayı tutan kapağın vidalarını söküp kapağı çıkarın. Eğer kasanın iki yanında iki ayrı kapak varsa kasayı karşınıza aldığınızda solunuzda kalan kapağı çıkarın sadece. Şimdi kartları görebiliyor olmalısınız. Hangi kartın neye benzediğini bilmeniz gerekiyor. Eğer bilmiyorsanız, alacakmış gibi yapıp bir bilgisayar mağazasında gizlice ve iyice inceleyin önceden. Sorunlu olan kartı bulun. Bu karta içerden veya dışardan takılı her türlü kabloyu çıkarın. Ama neyin nerden çıktığına dikkat edin sonra geri takmanız lazım. Sonra kartı kasaya bağlayan vidayı sökün. Ardından kartı her iki ucundan tutup sağa sola gevşeterek kendinize doğru çekin. İşte kart sizde. Yalnız nereden söktüğünüze dikkat edin de yine aynı yere takmayın. Şimdi boş bir PCI yuvası bulun. Kartı aynen çıkardığınızın ters işlemi ile yuvaya oturtun. Yerine oturduğundan emin olun. Çıkardığınız kablo vardıysa geri takın ve vidasını takın. Kapağı her şeyin yolunda olduğundan emin olana kadar geri takmayın. Bu arada unutmayın en üstte olan kahverengi AGP yuvasında ekran kartınız varsa onu boşuna çıkarmayın takacak başka bir yer yok çünkü.

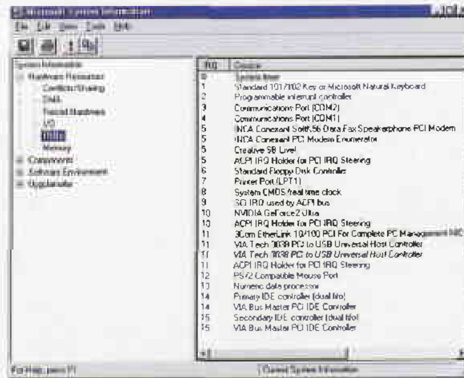


Dune 2 zahmetsizce çalışan oyunlardan

Kartınızı taktığınız PCI slotu değiştiğinde IRQ adresi de değişecektir. Böylece çakışma giderilmiş olacaktır. Elbette küçük bir ihtimalde olsa yeni slot'da da çakışma mümkün olabilir. Veya yine küçük bir ihtimalle bütün PCI slotlarınız zaten doludur. Bu durumda B planına geçmeliyiz.

İkinci yöntem IRQ'yu Windows'dan atamak. Bunun için öncelikle boş bir IRQ bulmalısınız. "Başlat" Menüsünden "Donatılar"a girin oradan "Sistem Araçları"na geçin ve "Sistem Bilgisi'ne tıklayın. Bu her eve lazım araçtan daha öncede bahsetmiştim. En başta ki "Donanım Kaynakları"nın yanında ki artıya tıklayın ve açılan alt menüden "IRQ"yü seçin. PCI yuvaları için kullanılabilecek IRQ'lar 3,4,5,7,10 ve 11'dir. Bu IRQ'lardan hepsinde bir şeyler varsa en boş olanlarını not alın.

Şimdi Bilgisayarınıza sağ tık yapın ve özelliklere girin. Aygıt Yöneticisi sekmesine tıklayın. Bu listeyi hatırlıyorsunuz. Yanında ünlem olan sorunlu donanımın adının üzerine sağ tık yapın ve özelliklerine girin. En sonda ki kaynaklar sekmesine gelin. Burada ki "Kendiniz Ayarlayın" veya ismi buna benzer bir düğme bulacaksınız. Ona tıklayın. Üstteki "Otomatik Ayarları Kullan" kutusunun seçili olmamasına dikkat edin. Açılan pencerede üzerinde kırmızı işaret bulunan "Kesme İstemi" maddesine iki kere tıklayın. İki ihtimal var. Birincisi Windows "Bu ayarı değiştiremezsiniz" diyecek, ikincisi ayarı boş olan biriyle değiştireceksiniz. İlk durumda Windows'u baştan başlatıp açılışta F8 tuşuna sürekli olarak basarak çıkan menüden Windows'u "Güvenli Kip"de başlatmak. Daha sonra IRQ'yu değiştirmek için yaptığınız işlemleri güvenli kipte tekrarlamak.



Eski bir oyun çalıştırmak istediğinizde Windows size bu mesajı verecektir

Şimdi bilgisayarınızı bir iki kere baştan başlatın sorun çıkıp çıkmadığına bakın ve Aygıt Yöneticisinden çakışma olup olmadığını kontrol edin. Eğer bir çakışma varsa sorunlu donanımı başka bir IRQ'ya atayın. Eğer sorun yoksa takın güzel bir oyun, keyifle oynayın.

DONANIM PAZARI

Bu ay Donanım Pazarı'nın en karanlık ayı oldu. Ekonomideki kriz bilgisayar sektörünü de vurdu. Krizin en büyük etkisi ise hemen hemen tüm firmaların nakit dolar harici mal satmama ve mal ithal etmeme kararını alması oldu. Bu durumda ne ürünlerin fiyatı diye bir şey kaldı ne de kimsenin bir şey satın alacak hali. Bu yüzden geçen ay ki listeyi aynen yayınlıyoruz. Sadece bilgi olsun diye...

Sistem

Sistem	Ekonomik	İdeal	Süper
Ana Bileşenler			
İşlemci	**AMD Duron 700MHz** Boğaziçi/Genpacom: 69$	**AMD Athlon 900MHz** Boğaziçi/Genpacom: 179$	**AMD Thunderbird 1GHz** Boğaziçi/Genpacom: 318$
Anakart	**Iwill KV200** Pasifik Fiyatı: 129$	**ABIT KT7-RAID** Detegate/Genpacom Fiyatı: 140$	**ABIT KT7-RAID** Detegate/Genpacom Fiyatı: 140$
Bellek	**128MB PC-100 SDRAM** Fiyatı: 62$	**256MB PC-100 SDRAM** Fiyatı: 124$	**256MB PC-100 SDRAM** Fiyatı: 124$
Hard-disk	**15GB Quantum Fireball LM** Empa/Karma Fiyatı: 108$	**30GB Quantum Fireball LM** Empa/Karma Fiyatı: 172$	**45GB IBM Deskstar** IBM Fiyatı: 240$
Ekran Kartı	**Winfast GeForce2 MX TVOut** Leadtek/Genpacom: 125$	**Winfast GeForce2 MX TVOut** Leadtek/Genpacom: 125$	**Creative GeForce2 Ultra** TET Fiyatı: 495$
Monitör	**17" Philips 107E** Empa/Multimedya Fiyatı: 205$	**17" Nec FE700** Genpacom Fiyatı: 265$	**19" Nec FP950** Genpacom Fiyatı: 715$
CD ve DVD-ROM	**Sony 50X** Empa/Karma/Pampa Fiyatı: 40$	**Hitachi GD-7500** Ölçsan Fiyatı: 105$	**Pioneer 16X DVD Slot-In** Multimedya Fiyatı: 130$
Ses kartı	**Aztech PCI 288-Q3DII** Albim Fiyatı: 29$	**Creative SB Live! DE 5.1** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 85$	**Creative SB Live Platinium** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 185$
Modem	**Apache V90 Int.** Multimedya Fiyatı: 41$	**Diamond Supra 56e** Karma/Multimedya Fiyatı: 63$	**Diamond Supra Memory** Karma/Multimedya Fiyatı: 101$
Kasa	**Genius Venus** Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 69$	**Elan Vital T-5** Çizgi Elektronik Fiyatı:64$	**Elan Vital T-10** Çizgi Elektronik Fiyatı: 80$
Klavye ve Mouse	**Genius Venus'e dahil**	**Microsoft Value Pack** Microsoft Fiyatı:30$	**Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard** Microsoft Fiyatı:80$
Hoparlör	**Genius Venus'e dahil**	**Creative DTT2200** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:135$	**Creative DTT3500** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:345$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam fiyat	**887$**	**1497$**	**2987$**
Yan Ürünler			
TV kartı	**Avermedia TVPhone 98** Multimedya Fiyatı:65$	**Avermedia TVPhone 98 + FM** Multimedya Fiyatı:80$	**Hauppaupage TV** Gempacom, Bilgitaş Fiyatı: 110$
Yazıcı	**HP 840C** HP Fiyatı:130$	**HP 970cxi** HP Fiyatı:320$	**HP 970cxi** HP Fiyatı:320$
Tarayıcı	**Acer ScanPrisa 640U** İhlas, Acer Fiyatı:79$	**Acer ScanPrisa 640U** İhlas Acer Fiyatı:79$	**HP Scanjet 4200CU** HP Fiyatı:150$
CDRW	**Yamaha 8424** Multimedya/SKY Fiyatı:200$	**Plextor 12x10x32** SKY Fiyatı:290$	**Plextor 12x10x32** SKY Fiyatı:290$
Web Kamerası	**Avermedia** Multimedya Fiyatı: 69$	**Philips Vesta Pro** Boğaziçi/Karma Fiyatı:83$	**Creative Webcam GO** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:139$

Firma Telefonları

Firma	Telefon	Firma	Telefon	Firma	Telefon
Bilgitaş	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Multimedya	(0212) 216 45 68
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	Pasifik	(0212) 212 88 56
Datagate	(0212) 288 53 11	İhlas Acer	(0216) 317 96 50	SKY	(0212) 225 68 08
Empa	(0212) 599 30 50	Karma	(0212) 239 32 00	TET	(0212) 256 35 32
		Leadtek Türkiye	(212) 366 05 74	Ufotek	(0212) 336 61 23

Teknik Servis

Bildiğiniz gibi önümüzdeki ay dergide büyük değişiklikler olacak. Donanım bölümü de kendini oldukça yeniliyor. Bunun için Tuğbek'le çalışmalarımız hala sürmekte. Bu çalışmalar yüzünden bu ay mektuplarınızla gerek Tuğbek gerekse ben çok fazla ilgilenecek vakit bulamadık. Bunun için özür diler, önümüzdeki ayın dergisini sizlere hediye olarak sunarız. Bir ay kaldı şuracıkta, sabredin.

Onur Bayram

Merhaba,

Benim biraz fazla stabiliteden yoksun bir makinem var. Makinemin konfigürasyonu PIII 800, 128 MB SDRAM, ACORP 6VIA82P Anakart, Gigabyte GA-622C TNT2 M64, Sound Blaster 16, 4.3 GB Quantum, Rockwell 56K modemden oluşuyor.

- Windows Me kullanıyorum. Bilgisayara format çekip yeniden yüklerken formattan sonra çalışan DirectX 3D ve DirectDraw içeren uygulamaları (oyunları) çalıştırmakta akla karayı seçiyorum. (Anakartım AGP 2X Turbo modda çalışıyor. Format çektikten sonra Via Sevice Pack 2.25'i de kuruyorum)
- Windows Me anladığım kadarıyla Windows 98'in ilk versiyonunun içerdiği sorunların iki katı fazlasına sahip. Anladığım kadarıyla Windows ağır uygulamaları (oyun,3d Edit) kapattıktan sonra swap dosyasını silmekte başarısız oluyor. Bunun sonucunda hemen oturumu kapat diyince sistem "windows güvenlik hatası sistemi yeniden başlatın" diyor. Ve sistem defragsızken bu daha sık yaşanıyor neden?
- Pek belli etmiyor ama anakartım işlemcinin yükünü taşımakta zorlanıyor gibi görünüyor.
- 56K Conexant çipli modemim için güncel sürücü bulamıyorum. Markası yok.
- 4+1 2500W speaker'ım var fakat Windows'un ses ayarlarından gerekli ayarlamaları yaptığımda hata veriyor neden?
- Sistem konfigürasyonum pek uyumsuz gibi geldi. Bana size de öyle geldi mi?
- Detanatörleri Nvidia resmi sitesinden izliyorum. Bir ara her ne kadar, ben hiç bir çaba göstermesem de detanatörler ekran kartının V1.2 biosunun yerine geçti. Performans düşüşü sağlar mı?



Onur, yeni Donanımın hazırlıkları sırasında görülüyor.

Sorularımı cevaplarsanız sevinirim.Yani Donanım bölümü... Dergiye çıkarmak yerine mailime gönderirseniz sevinirim.(mutlaka daha güzel postalar olacaktır.)

Faruk YILDIZ

Sevgili Faruk,

Açıkçası "daha güzel postalar olacaktır" ibaresi hakkında önce yorum yapamıyordum. Sonra mailini bir kez daha okuyunca hakikaten "daha güzel postalar olsa" dedim içimden. Sorularının hiç biri tam soru değil. Bu yüzden cevap değil yorum yazacağım (İfade belki pek gelişmiş değil ama bence sorunların çok şık. Nasıl oluyorsa? -TÖ).

- Akla karayı seçmek nasıl bir sorun bilemiyorum ama orada öyle bi seçenek yok hatırladığım kadarıyla. Eğer çalıştıramıyorum diyorsan o apayrı bir sorun. DirectX 8'den sonra bu sorunu yaşayan birçok kişi ile karşılaştık. Sen DirectX versiyonunu belirtmemişsin. DirectX sorunlarının çözümü ne yazık ki format tarzı şeylerden geçiyor. Çünkü kaldırıp tekrar kurmak gibi bir şans yok. Fakat formattan sonra (özelikle DirectX 8 için söylüyorum) DirectX kurmadan önce ekran kartının en güncel sürücülerini ve Via 4in1 dosyalarını kurmuş olman gerekiyor.

- Söylediğin şekilde bir sorunla daha önce karşılaşmadık. Yani swap dosyası silememe gibi bir sorun olduğunu sanmıyorum. Hatta bunun defragsızlıkla da alakası olduğunu sanmıyorum. Eee.. Yani nooldu şimdi (Valla bir ay boyunca WinME'ye dayanabilmiş biri olarak ben bu sorunla her an her dakika karşılaştım. Saptaman doğrudur? WinME Swap dosyasını yönetemediği gibi RAM'in kendisini de kullanamıyor. Açtıktan yarım saat bilemedin bir saat sonra RAM zorlanmaya başlıyor ve maximum 2 saat içinde Windows çöküyor. Sebebini hiç merak etmedim. Ben ilk fırsatta formatı basıp Win98'e döndüm. Sana da tavsiyem bu. Maalesef Windows XP'ye kadar Win98 SE ile idare etmek durmundayız. –TÖ)

- O seni üzmemeye çalışıyor. Sende ona belli etmeden üzerindeki yükü azalt ki fedakarlık yapmış ol. O senin için yapıyor ne de olsa. di mi? Anakartını değiştir (Evet bence de erken emeklilik şart gibi. Bir de adını sanını duymadığınız markaları asla almayın. Bildiğiniz bir markanın düşük modelini alın daha iyi. En azından saç sağlığınız için. Ben Acorp'un Türkiye'de satıldığını bile duymamıştım. –TÖ)

- Eee..? Alla alla. Herhalde napim demek istedin. Modem için güncel sürücü olmaz. En azından çoğu için. Sen elinde güncel olmayan sürücüsü olduğuna dua et bence. Modemler kurulumu en sorunlu kartlar sınıfında başlarda yer alıyor.

- Bakın arkadaşlar. "Nasıl soru sormamalısınız"a bir örnek. Keşke ses sisteminin ne olduğunu ve hangi ayarlamaları yapmaya çalıştığını da yazsaydın. Yorum yapmak gerekirse, ses sistemleri hata vermezler. Sadece çalışmazlar. Ses kartınla ilgili bir sorun varsa sürücülerinde sorun vardır. Tekrar kur. Ama bi dakika ya! Senin ses kartın 4+1 desteklemiyor ki! Neyse... :)

- Evet, evet. Ben de onu dicektim tam ağzımdan aldın. PIII 800'e o ekran kartını, o anakartı ve o harddiski nasıl taktın, nası kıydın bilemiyorum.

Detanatör'ün ekran kartının bios'una geçmesi diye bir şey duymadım. Detanatörlerin farklı versiyonları farklı performans değerleri çıkarıyor. Her yeni çıkan sürü daha yüksek rakamlar verecek diye bir şey de yok. Bu konuda Tuğbek'in ciddi çalışmaları olduğu için onun bu konudaki yazılarını takip etmenizi şiddetle tavsiye ediyorum (Bkz. bu ayın haberleri. –TÖ)

Son günlerin en yaygın ofis uygulaması CS_Office





Üzgünüm Faruk, dergiye çıktın. Daha güzel mektuplar da görüşmek üzere (Bence gayet iyidi Faruk. Sadece daha fazla kitap okumalısın. Kendini anlatmayı geliştiren en iyi yöntemdir. Umarım gelecekte daha az sorunun olu. Ha bu arada o anakartan kurtul. –TÖ)

Merhaba Tuğbek,

Benim sana birkaç sorum olacak. Siemens'in Scaleo modelini almayı düşünüyorum. Sence iyi bi alet mi? Başka bi önerın var mı? Yoksa toplama bi bilgisayar mı yapsam? Daha ucuza mı mal ederim? (oyun oynamak için kullanacam) Başarılar dilerim.

Gördüğün gibi Tuğbek şu an burada değil. Ben yardımcı olayım (Tuğbek hep buradadır Onur. Sakın yanılayım deme :). Evet arkadaşlar bu şu anda piyasadaki en güncel sorulardan biri. Eskiden marka bilgisayar denince akla konfigürasyonu gayet düşük, Internet ve Office uygulamaları(Counter'da ki Office değil tabi ki) konusunda yeterli olabilecek bir makine akla geliyordu. Son zamanlarda yüksek konfigürasyonlu makinaların çıkması ile insanların aklında soru işaretleri oluştu. Örneğin Scaleo da GeForce 2 MX var. Biz bunu orta karar oyun kullanıcılarına tavsiye ediyoruz. Fakat sorun şu ki bu makinalar güçlü olmalarına rağmen oyun testlerinde düşük performans veriyorlar. Sebebini anlamış değiliz. Şöyle bir sonuç çıkarmak gerekirse, eskiden marka bilgisayarlar sadece Word açarken artık oyun oynamaya da yeterli olabiliyorlar. Fakat hardcore oyuncular için ve bilrisayarla yaptığı işlerin başında oyun gelenler için bu makinalar hala uygun değil. En iyisi babadan kalma yöntemle el emeğinizi kullanarak makina toplamak. Fiyat konusuna ise hiç girmiyorum. Markalarda milyonlarca taksit seçeneği var (Eğer donanım konusunda çok bilgili değilseniz, geçmişte toplama bilgisayarlardan canınız yandıysa ve içiniz rahat olsun istiyorsanız markalı bir bilgisayar almalısınız. Scaleo'yu bizzat kullanmadım ama bu ay Chip'in testine girdiğinden biraz kurcalama fırsatım oldu. Fena gözükmüyordu. Ama en iyisi bir Chip alıp karşılaştırmalı teste bakman. –TÖ)

Sevgili Onur,

Daha önceki mailimi cevapladığın için teşekkür ederim. Fakat bi sorum daha var:

- 66MHz SDRAM ile 133MHz SDRAM birlikte LX anakartta celeron işlemci ile

çalışır mı? Benim 64MB 66MHz SDRAM var. 128MB 133MHz SDRAM alacağım, ondan sordum. Cevabınızı dört gözle bekliyorum. Tüm Level çalışanlarına selam ve herkese kolay gelsin.

Selam,

Çalışır tabiki. Ama aynı cinsten iki RAM kullanmak her zaman daha yüksek performans demektir. Genel olarak sizden sürekli uyumlu makine nasıl olur şeklinde sorular geliyor. Bunun şartlarından biri de RAM'leri olabildiğince aynı büyüklükte ve aynı MHz hızlarında tutmak (Eğer RAM'lerin hızları farklı ise hız sırasına göre takın. Özellikle düşük hızlıları 3. veya 4. slota takın. Bu bazı durumlarda sorunu çözüyor. -TÖ).

Selam,

Birkaç sorum olacak. Bende 12x10x32A Plextor CD yazıcı var ve WinOn CD 3.7 kullanıyorum. Fazla özelliğini bilmiyorum. WinOn CD'de CD Copy, Audio CD, Digital CD vs. gibi özellikler var. Bir Audio CD kopyalarken Audio CD özelliğini mi kullanmalıyım, yoksa CD Copy mi demeliyim? Bir video cd kopyalarken ne yapmalıyım? Bu özellikleri anlatan bir şey nereden bulabilirim?

"Disc at once", "track at once", "write on the fly if possible" diye birşey var. Bunların anlamı nedir?

CD yazıcılar kötü kalite CD-ROM'ları okumakta zorlanabilir.

Ne işe yarar? Aralarındaki fark nedir? CD'yi kopyaladıktan sonra CD'ye yeni dosyalar eklenebileceğini duydum. Bu doğru mu? Nasıl yapılır? CD yazıcımda oyun oynamak istedim. CD'yi koyduğum zaman autorun çalışıyor fakat oyunu çalıştırmıyor. Ama rahatlıkla film seyredebiliyorum. CD yazıcıda mı bir sorun var yoksa böyle yapması normal mi? Belki sorarsın diye bilgisayarın özelliklerini yazıyorum. PIII 500, 128MB RAM, 10.2GB HDD Quantum, 12x10x32A Plextor CD yazıcı, 52x Creative CD-Rom, Creative SoundBlaster Live Value, AverMedia TV Kartı, Conexant fax modem 56k, 32MB Riva TNT2 M64 ekran kartı. Mail atarsan sevinirim. Çalışmalarında başarılar dilerim.

SERKAN EROL\ANKARA

Selam,

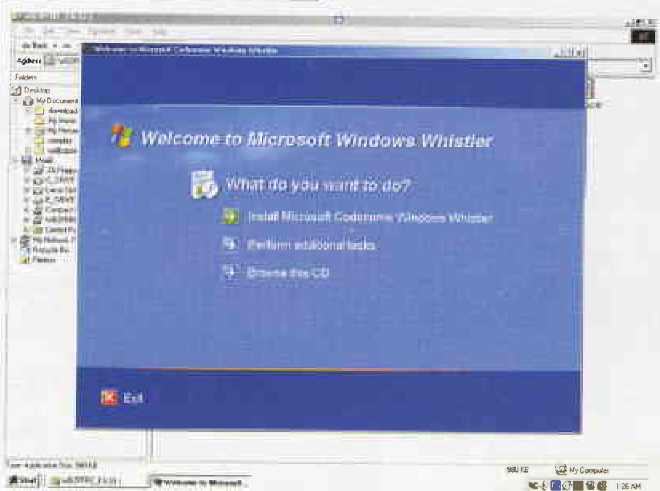
Audio CD veya Video CD kopyalarken Copy CD komutunu kullanmalısın. Eğer harddiskten parçalarla Audio CD yapıyorsan o zaman "Make Audio CD" komutunu kullanmalısın. Bunları anlatan bir belge sanırım WinOn CD'nin içinde bulunmalı ama muhtemelen İngilizce'dir. Türkçesini internetten arayarak bulabilirsin (Bu kadar baştan savma cevap mı olur ya! Varsa insan bulur buraya yazar linkini. Bak ben aradım, bulamadım gururumla yazamıyorum. Serkan, sen en iyisi (212) 225 68 08 no'lu telefondan Plextor'un distribütörü SKY ile görüş. Eğer böyle bir doküman varsa onlarda bir kopyası vardır.)

Windows XP gelene dek 98 SE ile idare edeceğiz gibi.

CD yaparken yazıcı datayı ya parça parça yapıp teker teker işaretler ya da bir kerede baştan sona yazarak bitirir. Disc at once bir kerede yazıp bitirir. Bunun sonucunda Audio CD'lerde şarkılar arasında boşluk kalmaz. Track at once'da ise CD parça parça yazılır. Her parça yazıldıktan sonra yazıcı CD'nin başına dönerek işaretleyip diğer parçaya geçer. Bunda track'ler arasında boşluklar kalır. Track at once kullanmak daha karlı ve sağlam bir yöntemdir. Yine de çok fazla farketmez ve isteğe bağlıdır.

CD yazıcılar CD kopyalarken CD-Rom'unuzdan okuyabilir ya da harddiske atıp oradan okuyarak yazabilir. CD-Rom'unuzda sorun varsa ya da okunan CD üzerinde çizik tarzı bir sorun varsa CD yazılırken yanar ve çöpe atmak zorunda kalırsınız. Harddiskten okutmak her zaman daha güvenlidir. CD yakma riskini en aza indirir. Tabi bunun için harddiskinizde yeterli yer olup olmadığına emin olmalısınız. "Write on the fly if possible" işaretli olursa yazıcı direk CD'den okuyarak kopyalamaya çalışır. Bunu işaretlememek daha güvenli olacaktır. Ama işaretlerseniz yazma işlemi daha hızlı olur.

Son soruna cevap ise kısaca oyun CD'sini bozuk olduğu. Plextor'un bozuk çıkma ihtimali çok az. Hele kopya oyunsa bozuk olma ihtimali daha da fazla. Bu kadar CD Writer ön bilgisi sanırım bir çok kişiye deva olmuştur (CDRW sürücüler kötü kopyaları okumada normal CD'lerden daha başarısızdır. Buna karşın CDRW medyalarını normal CD'lere göre daha iyi okurlar. Doğaları gereği sanırım. –TÖ).



Geçen ay en çok dinlenen on albüm
(Kaynak: www.billoard.com)

1. Shaggy: Hotshot
2. The Beatles: 1
3. Soundtrack: Save The Last Dance
4. Dido: No Angel
5. Jennifer Lopez: J. Lo
6. Sade: Lovers Rock
7. Lenny Kravitz: Greatest Hits
8. Ja Rule: Rule 3:36
9. Crazy Town: The Gift of Game
10. Ludacris: Back For The First Time

Ve tabii ki en çok okunan on kitap
(www.pandora.com.tr)

1. Atilla İlhan: Kimi Sevsem Sensin
2. Amin Mooluf: Yüzüncü Ad: Baldassare'nin Yolculuğu
3. Adoua Sablier: Cem Sultan
4. Oya Baydar: Sıcak Külleri Kaldı
5. Emre Kongar: Kızlarıma Mektuplar
6. Sırgun Ağar: Aşkın Samatyası Selanik'te Kaldı
7. Jose Saramago: Bilinmeyen Adanın Öyküsü
8. Elif Şafak: Mahrem
9. Yiğit Bener: Eksik Taşlar
10. Yılmaz Çetiner: Haremde Bir Venedikli: Nurbanu Sultan

43. Grammy Müzik Ödülleri Los Angeles Staples Center'da sahiplerini buldu. Bu yılın Grammy zaferini ise U2 kazandı. Beautiful Day ile en iyi rock performans, yılın şarkısı ve yılın kaydı dallarında toplam 3 ödül alan U2, bu şarkıyı canlı olarak da söyledi. Ancak buna rağmen bu sene en çok konuşulan isim ise The Marshall Mather LP isimli albümü ile en iyi rap albüm ödülünü alan Eminem'di. Şarkılarındaki sert ifadeleri nedeniyle eşcinsellerin tepkisini alan Eminem, yapılan uzun bir açıklama sonrasında gecenin en büyük sürprizini gerçekleştirerek cinsel tercihini saklamaktan çekinmeyen Elton John ile beraber bir şarkı seslendirdi. Toplam 1000 dalda dağıtılan 43. Grammy ödüllerinin diğer önemli sahipleri: En iyi erkek vokal: Sting, en iyi erkek rock vokal: Lenny Kravitz, en iyi kadın rock vokal: Sheryl Crow, en iyi alternatif albüm: Kid A (Radiohead), En iyi pop kadın şarkıcı: Macy Gray (I Try).

Ocak ayında 'Rock In Rio' festivali kapsamında sahne alarak hayranları ile tekrar bir araya gelen grup 7 yıllık bir aradan sonra yeniden turneye çıkma kararı aldı. 1993 yılında ülkemiz de de verdiği konserle, tüm rock camiasını sevindiren grup şu günlerde Slash'sız, Izzy'siz bir anlam ifade etmese de Axl hayranları 1 Temmuz 2001'de Almanya'da başlayacak olan turnede geçmişi yad edecekler. Kesinleşen konser tarihleri ise şu şekilde; 01 Temmuz Almanya: Nuremberg, Rock IM Park festivali, 03 Temmuz Almanya: Nurburgring, Rock Am Ring festivali, 05 Temmuz Almanya: Berlin, Waldbuhne, 17 Temmuz Italy: Imola, Jammin Festivali, 23 Temmuz Hollanda: Arnhem, Gelredome olarak belirlendi. İngiltere'deki tarihler yakında duyurulacak.

Manic Street Peachers, "Know Your Enemy" isimli yeni albümlerini 26 Mart'ta piyasaya çıkacağını duyurdu. Bu, 5 Mart tarihinde "So Why So Sad" ve "Found That Soul" isimli iki single'ı aynı gün çıkaracak olan grubun altıncı albümü. Geçen ay verdikleri konser ile uzun bir aradan sonra Küba'yı ziyaret eden ilk Rock grubu ünvanını alan Manic Street Preachers'ı Fidel Castro da yalnız bırakmamıştı.



Vizontele
Yılmaz Erdoğan



Beklenen film en sonunda vizyona girdi. Senaryosunu Yılmaz Erdoğan'ın yazdığı ve yönetmenliğini Ömer Faruk Sorak ve Yılmaz Erdoğan'ın beraber yaptığı Vizontele, iyi bir zamanlamayla (tam 'Hemşo'nun ardından) geçtiğimiz ay seyirciyle buluştu. Film bir ortak yapım; BKM ve Böcek Prodüksiyon iyi bir takım çalışması yaparak özgün bir film ortaya çıkarmışlar. Filmin bütçesini (2.5 milyon dolar) ve içeriğini düşününce, Mükremin Abi'nin televizyon olayını her anlamda iyi değerlendirdiğini görebiliyoruz. Ömer Faruk Sorak sağlam bir klip yönetmeni; adını daha çok 'Asansör' filminin görüntü yönetmenliğini yaparak duyurdu. Bu ikisinin yolları ilk olarak *Yılmaz Erdoğan'ın yazdığı* 'Sen hiç ateşböceği gördün mü?' adlı oyunun barkovizyon çalışmalarında kesişmiş ve bu işbirliği Vizontele'ye kadar gelmiş. Ömer Faruk Sorak filmin teknik detaylarıyla ilgilenirken, Yılmaz Erdoğan da oyuncu seçimi ve sahnelerin nasıl olacağı üzerine kafa patlatmış.

Hikaye Kıbrıs çıkartmasının yapıldığı döneme denk geliyor (1974). Devletin unuttuğu, tanrının ise *hatırlamaya* çalıştığı bir güneydoğu kasabasının ve orada yaşayan insanların hikayesi Vizontele. Bu kasaba öyle bir yer ki bile üç gün sonra geliyor; büyük şehirde olmuş önemli bir olayı onlar öğrenene kadar gündem değişiyor. Ama bir gün TRT'nin bu kasabaya televizyonu yani 'vizonteleyi' getirmesiyle film kopuyor. Vizontele uzağı yakın etmesine ediyor ama aynı zamanda da yakını uzak ediyor...

Filmden çıkarabileceğimiz ilk mesaj yaşadığımız yeri sevmekle ilgili. Yılmaz Erdoğan, genellikle zavallı gözüyle baktığımız insanların aslında çok mutlu olduklarını 'Hayat Güzeldir' tadında bir bakış açısıyla beyaz perdeye yansıtmaya çalışmış. Vizontele, Türk sinemasının en önemli sorunu olan senaryo kısırlığını aşma konusunda önemli bir adım. Ayrıca teknik anlamda çok başarılı bir yapım; görüntü ve ses kalitesi çok yüksek (filmin postprodüksiyon işlemleri Londra'da yapılmış). Bazı sahnelerde 'flyingcam' kullanılması da filme ayrı bir hava katmış.

Tabii Vizontele'nin kusurları yok değil; örneğin çok karakter (daha doğrusu 'tipleme' olması), zaman zaman diyalogların televizyon skeçlerini andırması, Yılmaz Erdoğan'ın Mükremin Abi'nin etkisinden tam kurtulamaması ve sonun çok iyi vurgulanmaması gibi. Ama bunların hepsi göz ardı edilebilir. Şunu bilmeliyiz ki daha iyi Türk filmleri görmek istiyorsak, vizyona giren her Türk filmine gitmeli ve filmin gişe yapmasını sağlamalıyız.

Keeping the Faith
Aramızdaki Sarışın

Yine orijinal adının, çevirisiyle alakası olmayan bir film vizyona girdi. Edward Norton'un ilk yönetmenlik denemesi olan 'Aramızdaki Sarışın' romantik komedi dediğimiz türden bir film. Edward Norton'u 'Fight Club' ve 'American History X'deki başarılı performanslarından hatırlayabiliriz. Özellikle Fight Club'daki rolü ile kendi jenerasyonumun bilinçaltına sızdığını düşünüyorum. Aramızdaki Sarışın'ın diğer ağır topu ise komedyen oyuncu Ben Stiller. Onu en son 'Zor Baba'da izlemiş ve Robert De Niro karşısında düştüğü durumlara bir hayli gülmüştük. Ben Stiller da daha önce Cable Guy filmini yönetmişti.

Filmin konusuna gelince, çocukluk yıllarından beri çok iyi arkadaş olan Jake Schram (Ben Stiller) ile Brian Kilkenny Finn (Edward Norton), New York'un batı yakasında yaşayan bekar, kendi *alanlarında başarılı ve kızların peşinde* koştuğu çok iyi iki dosttur. Brian bir Katolik rahibi, Jake de bir Musevi hahamı olmuştur; ayinlerini adeta birer şova dönüştürmeleri hem tepki almakta, hem de beğeni kazanmaktadır. Derken çocukluk arkadaşları olan Anna Reilly'nin (Jenna Elfman) günün birinde kente dönüş yapmasıyla birlikte bizim iki kafadarın yaşamı alt üst olur. Bizimkilerin bildiği küçük Anna artık çok güzel bir kadındır ve iyi bir kariyeri vardır. Jake ve Brian'ın Anna'ya aşık olması çok sürmez ve ister istemez ortaya bir aşk *üçgeni çıkar. Anna bir seçim yap*mak durumundadır ve yapacaktır da. Ama bu üçlünün çocukluk yıllarında olduğu gibi tekrar bir araya gelmesi o kadar da kolay olmayacaktır...



Aramızdaki Sarışın koltuğunuza yaslanıp keyifli bir 2 saat geçirebileceğiniz bir New York filmi. Diyaloglar içerik açısından Woody Allen filmlerini hatırlatıyor. Bir romantik komedi olmasının dışında, dinler arası benzerlikler ve farklar üzerine de dikkat çekiyor. Anladığım kadarıyla Edward Norton bu ilk yönetmenlik deneyiminde, çektiği her planı ve düşündüğü her diyalogu filme katmayı istediğinden film biraz uzamış. Ama yine de bu seyirciyi rahatsız edebilecek bir uzunluk değil. Kendisi yönetmen olduğu için Ben Stiller'ı öne çıkarması da akılcı bir yaklaşım. Aramızdaki Sarışın, sırf bu iki oyuncuyu bir arada görmek için bile gidilebilecek bir film.

Güven Çatak

Yngwie Malmsteen: Rising Force

War To End All Wars

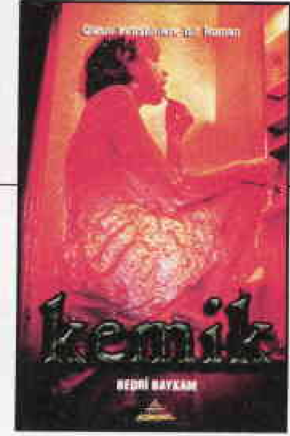
İsveçli gitar virtüözünün son albümünün yayınlanması 2000 yılının son günlerine rastladı. Bizler için 2000 yılının en güzel sürprizlerinden birisi olarak değerlendirilen albüm, köklere dönüş sinyalleri verdiği bir önceki albüm Alchemy'den sonra bir adım daha atarak köklere bağlılığını sergiliyor. Alchemy albümündeki Rising Force kadrosunun aynen korunduğu son albüm, genel hatlarıyla 1985 yılı 'Marching Out' albümünden referanslar taşıyor. Bir önceki albümün parlak sound'unun aksine, İsveç'in karanlık havasını barındıran bir sound hakim. Başlarda kötü sound havası verse de Malmsteen'in bu havayı yakalamak için uğraştığı ve bunda başarılı olduğu bir gerçek.



Davulda John Macaluso' nun ve vokalist Mark Boals' un performansları dikkat çekiyor. Gitar sihirbazı Malmsteen' in performansı için yorum yapmaya zaten gerek yok. Alışılagelmiş Malmsteen albüm kapaklarının tersine, son albümün kapak tasarımında fantastik kurguların yer alması farklılık olarak göze çarpıyor. Üçü enstrümantal 14 parçadan oluşan yeni albüm sürpriz bir şekilde, reggae çalışması olan 'Black Sheep of the Family' ile sona eriyor. Öncelikle tüm eski Malmsteen fanlarına ve tüm gerçek rock severlere tavsiye edilebilecek bir çalışma...Bütün savaşların bitmesi için savaşa hazır olun.

Kemik

Bedri Baykam / Piramid / Roman



Kemik, Bedri Baykam'ın ilk romanı. Kemik ile tanışmam, Cem Ceminay'ın radyo şovunu dinlerken gerçekleşti. Programın konuğu Bedri Baykam'dı ve yeni çıkan kitabını tanıtıyordu; kitabı hakkında öyle iştahlı ve ilginç cümleler kurdu ki ertesi gün kitabı almaya karar verdim. Aslında Kemik bir gözlemler bütünü ve bir algılayış biçimi. Bu yüzden öncelikle biraz Bedri Baykam'dan bahsetmek çok daha iyi olacak.

Kitabı alana kadar Bedri Baykam hakkında kafamda bir 'Kemalist Ressam' imajı vardı; doğrusunu söylemek gerekirse ne sanatı ne de siyasi görüşü hakkında pek bir fikrim yoktu. Ama Kemik ile birlikte Bedri Baykam'ı da tanımış oldum. 2 yaşında resim yapmaya başladığı için ona 'Harika Çocuk' denilmiş. Çok iyi bir eğitimi var (Sorbonne + College of Arts and Crafts). Dünya çapında kişisel sergiler açmış. Kısa filmler çekmiş, hatta Sinan Çetin'in filmi 'Bay E'de bile oynamış. Kısacası, bu adam alemleri gezmiş tozmuş ve deneyimden deneyime koşmuş. İşte Kemik de tüm bu birikimin adeta bir yansıması. Romanın kahramanı Selim Targan, 36 yaşında bir fotoğrafçı. Teknoloji meraklısı ve karşı cinse çok düşkün ama aynı zamanda da yalnızlığı çok seviyor ve kendini boşaltmaya yönelik felsefelere inanıyor. Yaşadığı yer tamamıyla şu ankinden farklı bir İstanbul. Aklınıza gelebilecek her şey ters düz olmuş. Bilim tüm hızıyla insanları kuşatıyor. Selim Targan hem bu maratonda yer alan bir karakter hem de bu maratona dışarıdan bakabilecek kadar objektif bir göz...

Kemik içeriğiyle bir anlamda insanlık tarihinin tümünü kapsayan bir yapıt. Yalın anlatımı okuyucuyu hiç ama hiç yormuyor. Kitap sinematografik bir kurguya sahip. Olaylar o kadar detaylı anlatılmış ki okurken aynı zamanda izliyorsunuz da. Ayrıca hardcore denilebilecek bölümlerin aktarımında kullanılan yöntem oldukça etkileyici. Bu italik bölümleri okurken ilk başta deşifre etmeye çalışıyorsunuz ama bir süre sonra bu çabanızın boşuna olduğunu görüyorsunuz. Çünkü tüm o devrik cümleler bir bulmacanın parçaları değil; onları olduğu gibi kabul edip kendi kafanızda çözümlemelisiniz. Kemik son derece etkileyici ve cesur bir kitap. Bu deneyimi kaçırmamanızı tavsiye ederim.

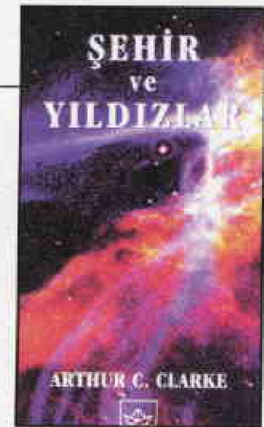
Şehir ve yıldızlar

Arthur C. Clarke / İthaki / Roman

Doğrudur; bilimkurgu edebiyat dünyasının oldum olası hor görülen üvey evladı oldu. Ama bu sıfatı birazda kendisi hak etmedi mi? Orson welles'in "Dünyalar Savaşı" kitabının radyoda seslendirilmesiyle dünyayı Marslılar işgal etti sanıp aklı başından giden ahmak ortalama Amerikalının ucuz zevklerine uyup, suya sabuna dokunmayan çerez kitaplar fışkırmadı mı birbiri ardına? Evet, bunlar bir gerçek. İşte tamda bu yüzden iyi bir bilimkurgu boy gösterdi mi es geçmek olmaz.

2001: Uzay efsanesinin yazarı Arthur C. Clarke'ın 1946 da bitirdiği bir hikayesini geliştirerek yazdığı "Şehir ve Yıldızlar" az bulunur yetkinlikte bir bilim kurgu metni. Bilimsel gerçeklerden hareketle yola çıkıp kurgu üretme takıntısını tümüyle yok sayıp saf bir hayal gücüyle yazılmış bu kitap söz konusu özellikleriyle adından bahsedilmesini hak ediyor.

"Şehir ve Yıldızlar" on binlerce yıl sonrasının dünyasında geçer. İnsanlar mucize şehir Diaspar'da yaşamaktadır. Olağanüstü bir teknoloji sayesinde mükemmelliğinden hiçbir şey kaybetmeyen şehirde insanlar kendilerini geliştirmek üzere hayatlarını bilim ve sanata adamış olarak yaşarlar. İnsanlık ölümü bu şehirde alt etmiştir. Dileyenler kendi varlıklarını ve bilinçlerini şehrin veri bankalarında saklayarak gelecek bir zamanda yeniden yaşama dönebilmektedirler. Şehrin sunduğu imkanlar hemen hemen sınırsızdır tek bir şey hariç her şey olasıdır; şehri terketmek. Bu muazzam şehir barındırdığı ırkın bir zafer abidesi gibi görünse de aslında insanlığın çöküşünün parıltılı bir mezar taşı gibidir. Şehirliler hafızalardan çoktan silinmiş bir savaştan kaçarak buraya sığınmışlar ve on binlerce yıl boyunca hiçbir şey değişmeden yaşamlarına devam etmişlerdir ta ki görülmemiş bir şey olana dek... İlk kez şehirde biri doğar. Diaspar'ı yaratanlar kurdukları tanrısal bilgisayara zamanı gelince her şeyi değiştirecek birini yaratmasını da kodlamışlardır. Binlerce yıl sonra donuk görkemiyle şehir, hayata gerçekten ilk kez gözlerini açan



birine, Alvin'e can verir. Yasak tanımayan merakı ve asiliğiyle Alvin yüz bin yıllık korkuyla yüzleşmeye ikna eder herkesi...

Bir solukta okunan, akıcı ve en önemlisi insani sorgulamaları barındıran bir bilimkurgu. Hararetle önerilir.

Krynn'da İlk Ayak İzleri

Yeryüzü, bitkiler ve hayvanlardan sonra sıra yeni ırklara gelmişti...



Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Sudden Strike

Elite Force

Chicken Run

Merhaba dostlar, geçen ay başladığımız Krynn'ın yaradılış efsanelerini bu ay sonlandıracağız. Hatta konu ile ilgili bazı farklı görüşlere de yer vereceğiz. Hatırlarsanız tanrıların gelişinden, ejderleri yaratmalarından ve kıtadaki ilk savaşlardan bahsetmiştik. Savaşla birlikte gelen yıkımın ardından tanrıların pişman olup kıtaya yeniden şekil verdikleri ve ikinci bir doğuşun başladığı yerde kalmıştık. Dragonlance dünyasına uzak olanların da yazıyı rahatlıkla okuyabilmeleri için geçen ayki hatırlatmamı bir kez daha yapacağım : Dragonlance'de bir Büyük Tanrı ve ondan sonra gelen üç büyük tanrı ailesi bulunur. Bunlar yedi iyi (Paladine, Mishakal, Majere, Kiri-Jolith, Habbakuk, Branchala, Solinari), yedi kötü (Takhisis, Sargonnas, Morgion, Zeboim, Chemosh, Hiddukel, Nuitari) ve yedi nötral tanrıdan (Gilean, Reorx, Sirrion, Chislev, Zılıyn,Shinare, Lunitari) oluşurlar. Şimdi bakalım, harabe halindeki dünyanın yeniden şekillenmesi nasıl gerçekleşti ?



Armağanlar...

Dünya yeni baştan yapılıyordu. Sargonnas enkazı yakıp yok etti. Zeboim de fırtınalarıyla gökleri, selleriyle yerleri temizledi. Reorx dağ ve vadileri tekrar biçimlendirdi. Chislev, dünyayı yeşille örttü, her türden ağaç ve meyveleri getirdi. Habbakuk, Chislev'in ağaçlarından Krynn toprağından kuşları ve balıkları, evcil ve vahşi hayvanları yarattı. Ardından Majere yapraklara dokunup onlara dünyanın bahçıvanları olmaları için yaşam verdi. Böylece böcekler dünyaya geldi. Kiri- Jolith, hayvanların kaplerini dayanıklı olmaları için güçlendirdi. Mishakal'ın kutsaması ile hayvanlar üreme yeteneği kazandılar.

Paladine, bitkilerin büyüyebilmeleri için gökleri aydınlatırken Takhisis yaratıkların gece dinlenebilmeleri ve ışıktan korunabilmeleri için geceyi getirdi. Gilean hepsine kendi varlıkları ile ilgili bilgileri sundu, Zivilyn ise onlara bu bilgiyi kullanma yeteğini... Kötü tanrılardan üçü, dünyayı güçlendirmek yerine dünyaya itaati öğretmek isteğiyle acı ve ıstırabı gönderdiler. Paladine bunu da geri çevirmedi, çünkü Krynn yaratıklarının bu şekilde şükretmeyi öğreneceklerini düşünüyordu. Morgion acı ve hastalıkları, Hiddukel gurur ve hırsı, Chemosh da ölümü dünyaya getirdiler. Ancak tüm bu lanetlerin içinde bile bir iyilik parçası vardı : Bu sayede yaratıklar hayatlarının her anından zevk almayı öğrendiler. Yeni bir ejder savaşını engellemek için tanrılar ejderhaların güçlerini zayıflatıp, onları dinlenmeye bıraktılar.



Işıltılı güzellikler, bozulan yeminler...

Her şey sona erdikten sonra tanrılar huzura kavuştular. Fakat ilahi bir koronun müziğiyle sessizliklerine son verip başlarını gökyüzüne çevirdiler. Baktıkları yerde tıpkı kendilerine benzeyen, yaşayan yıldızları gördüler. Bunlar, aslında Reorx'un çekicinin kaosu biçimlendirdiği sırada etrafa saçılan kıvılcımlardan, yani tanrıların kendi parçalarından başka bir şey değillerdi. Yıldızların güzelliği karşısında tanrılar bir daha savaşmamak üzere ettikleri yemini unuttular. Her biri onları sahiplenip, kendi istedikleri şekilde büyütmek istiyorlardı. İyi tanrılar, bu yıldız ruhlarına doğruluk yolunu öğretmek niyetindeydiler. Kötülüğün tanrıları, yıldız ruhlarını köle yapıp onlara diz çöktürtmek istiyor, nötral tanrılar ise bu ruhlara bilgelik ve özgür irade vererek istedikleri yolu seçme şansı kazandırmayı amaçlıyorlardı.

Tanrılar arasındaki kavga büyüdükçe büyüdü. Sargonnas, karanlık tanrılarla asla mücadele edilmeyeceğini haykırarak ileri atıldı, Kiri-Jolith karşına geçip kılıcını çekerek adaletin sağlanmasını istedi. Böylece Krynn'da yeni





bir savaş başladı. Dünyayı, ikinci kez yok omaktan Büyük Tanrı'nın arabuluculuğu kurtardı. Büyük Tanrı, kavgaya müdahele ederek her tanrı ailesinin yıldız ruhlarına birer armağan vermesini önerdi ve tanrılar arası savaşı sonlandırdı. Tanrılar, bu kez Büyük Tanrı'nın önünde bir daha dünya üzerinde savaşmayacaklarına dair yemin ettiler.

Ağaç, taş ve çamur...

İyi tanrılar, bu ruhlara canlı bir beden vererek dünya üzerinde egemen olmalarını sağladılar. Onların dünyaya bu şekilde düzen ve barış getireceklerini umut ediyorlardı. Kötü tanrılar, onları dünyasal zayıflıklarla donattılar. Böylece ruhlar acıkacak, susayacak, yorulacak, hasta olacak ve en sonunda öleceklerdi. Kötü tanrılar, ruhların bu acılarından kurtulabilmek için özgürlüklerini Takhisis'e teslim edeceklerini planlıyorlardı. Son olarak nötral tanrılar, ruhlara istedikleri yolu seçip evrene denge getirme yeteneğini verdiler. Ardından her tanrı ailesi, yıldız ruhlarından ayrı birer ırk yarattılar.

İyi tanrılar, ağaçlar ve ormanlardan esinlenerek elfleri yarattılar. Narin, bağımsız, uzun yaşayan elfler, doğayla bir oldular. Kendi yapılarını korusalar da, çevrelerindeki dünyayı yeniden biçimlendirmek, güzelleştirmek için yaratılmışlardı. Kötü tanrılar, dünyadaki kemiklerden ogrelere(*) hayat verdiler. Bu ırk, bir taşın sertliğine güzelliğine ve soğukluğuna sahipti. Takhisis'ten ve Karanlığın diğer tanrılarından emir almak ve onlara itaat etmek için yaşıyorlardı. Nötral tanrılar ise Krynn'ın çamur ve suyundan insanları yarattılar. Hem iyiliğe, hem de kötülüğe eğilimi olan insanlar, kısa yaşam süreleri nedeniyle çok çabuk, hatta çoğunlukla düşünmeden hareket eden, yaptıklarıyla pek çok kez tarihin akışına yön veren bir ırk oldular.

Tüm bunlardan sonra Büyük Tanrı centaurlara, satirlere, griffonlara, unicornlara ve pegasilere biçim verdi ve onları doğayı korumaları için görevlendirdi. Böylece Krynn'a tekrar denge geldi ve dünya bugünkü şeklini aldı.

İşte Krynn'da ilk ırklar bu şekilde oluştular. daha sonra yaratılan ırkların dünyanın oluşumunu nasıl yorumladıklarına dair bir örnek vermek için Kenderlere ait Yaradılış Destanını da anlatmak istiyorum, bakalım hoşunuza gidecek mi.

"Başlangıçta boşluk adı verilen kocaman bir hiçlik vardı, bir de kaos adında dönüp duran bir şey. Sonra, dwarfları yaratan, ama bizi de seven Reorx geldi. Kaosun ilginç bir şey olduğunu düşündü. O sırada Kiri-Jolith'in kullanmadığı çekicini ödünç aldı ve kaosa vura vura yuvarlak bir dünya yaptı. Sonra durup baktı ve bu topun biraz dekorasyona ihtiyacı olduğunu düşündü, biraz daha şekil vererek dağ ve vadileri yarattı. Baktı ki çekiçle bu kadar oluyor, Zeboim'in o sırada ihtiyacı olmayan suyuyla nehirleri ve denizleri yarattı. Sonra gezinirken Chislev'in bir kenara bıraktığı tohumları buldu. "Eğer o, bunları istemiyorsa, bari ben unun için bir kaç çiçek yetiştireyim!" diye düşündü ve tohumları ekti. Topraktan bir anda çimenler, çiçekler, ağaçlar fışkırdı. "İyi, iyi şimdi dünya daha hoş görünüyor!" Habbakuk'un balıklarını boğulmamaları için suya attı, Sirrion'un ortalıkta başıboş gezinen kuşlarını da zarar görmemeleri için dünyaya koydu. Çok da güzel bir dünya olmuştu.

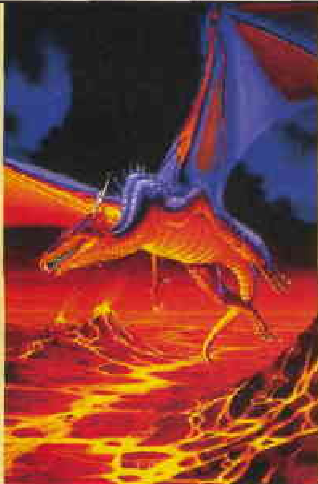
Diğer tanrılar, kullanmadıkları nesnelerden bu kadar güzel bir şeyin ortaya çıkmasına dayanamayıp kıskançlıktan Reorx'u Paladine'e şikayet ettiler. Paladine onlara baktı ve dedi ki "Ne yani, hiç bir işe yaramayan eşyalarınızdan iyi bir dünya yarattığı için mi Reorx'a kızgınsınız ? Çok yazık ! Hem zaten, aşağıda her şey o kadar karışmış ki, isteseniz de geri alamazsınız !".

Batu & Gökhan

(M. Weiss & T. Hickman'ın Book of Ansalon'undan derlenmiştir.)

*: Güzel sıfatını görünce şaşırmış olabileceğinizi düşünerek bu notu yazmayı uygun buldum. FRP'de ogre olarak adı geçen ırk, Krynn'ın ilk yaratılan ogrelerinin (diğer adıyla irda) uzak akrabalarıdır ve onların sahip olduğu güzellikten çok uzaktırlar. Her ne kadar ogreler kötü tanrıların yarattığı bir ırk olsalar da kendilerine yol olarak iyiliği seçmişlerdir. Krynn'ın kötü ogreleri ise bildik ogre tanımına tıpatıp uymaktadırlar.

Not : Aranızda "İyi güzel, öykü anlatıyosun da biz FRP'yi daha yeni tanıyoruz!" diyenler var ve kesinlikle onlar da haklılar. Gelecek sayıdan itibaren onlar için de bir çözüm üretmeye çalışacağız. Şimdilik hoşçakalın !



Karanlık Çöktüğünde...

Sessizlik tüm sözlerin anasıdır. Sessizlikten doğar tüm kelimeler, boşlukta yol alır, umulmadık kuytu köşelerde yankılanır, iyileşmesi imkansız yaralar açar. Ama açılan yaraları iyileştirmekte güçsüzdür kelimeler...



Berker Güngör

Bu aralar ne oynuyor?

Starship Troopers

Requiem

Master of Orion 2

Karanlık sokağın köşesinden süzülerek geçti bir gölge. Duvarlarda ve kaldırım taşlarında elle tutulur, gözle görülür bir iz bırakmadan geçip gitti. Ama bir iz bıraktı yine de, soğuk ve silik bile olsa, ölümlüler göremese de bıraktı. Sessizce süzüldü gölge bomboş sokaklarda, saatin kaç olduğuna aldırmadan, zaman ölümü umursamayan ve üstelik görülemeyenin bir parçası olana ne anlam ifade edebilirdi ki? Bırak tükensin, diğer herşey gibi...

Sessizlik ve karanlık çöktü ruhuma,
Daha da ağırlaştırdı sonsuz yükümü...

Zaman ne yöne akar? İleri mi? Yoksa geri mi? Yoksa akan bir şey yok mu, sadece tıklayıp duran saatlerin anlamsız gürültüsünden mi ibaret zaman dedikleri şey? Basit bir insan uydurması mı, ölümlü olduğumuzu her fırsatta hatırlayabilmek için bulup çıkardığımız bir başka uydurma kavram mı? Ama öte yandan, zaten ölümsüzlük diye bir şey yoktur ki... Bu da bir insan uydurmasıdır...

Ölümden korktukça,
Ölümden kaçtıkça,
Ölümle savaştıkça,
Ölüm daha da yaklaştı bana...

Hızlı adımlarla ilerledi gölge, nereye gittiğine dair en küçük bir ipucu bile sunmadan. Ne etrafına baktı, ne de bir ses çıkardı, sadece kayıp gitti sokaklar ve caddeler boyunca. Ne zaman ki denize ulaştı adımları, karanlık sular uzandı önünde kayıp ufuklara doğru, o zaman durdu gölge. Küçük siyah dalgalar hafifçe kayaları yıkarken, koyu yeşil yosunların kapladığı kıyıda durdu gölge. Durdu ve dalgalandı hafifçe, tıpkı meltemle dalgalanan uzun ilkbahar çimleri gibi...

Sana yalvarırım ki,
Senden başkasının önünde diz çöktürme beni,
Ve zamanım geldiğinde,
Hızlı ve temiz bir ölüm bahşet bana...

Bulutlar, kapkaranlık bulutlar sürüklendi dört bir yandan esenle rüzgarla ve yıldızlarla dolu gökyüzü çıktı ortaya. Gölge huşu içinde eğildi, sanki diz çöktü soğuk toprağa. Karanlıkta herşey uykuda gibi görünürken ölümlü gözlere, gölge herşeyin içinde akan hayatı görmeye devam etti. Şekiller eridi, formlar kayboldu, zorla yüklenmiş anlamlar yitti. Sessizlik bozulmadı, çünkü bozulması için hiçbir sebep yoktu. Gölge denize baktı, görünmeyen ufkun ötesine baktı, gökyüzünün sınırlarına erdi bakışları.

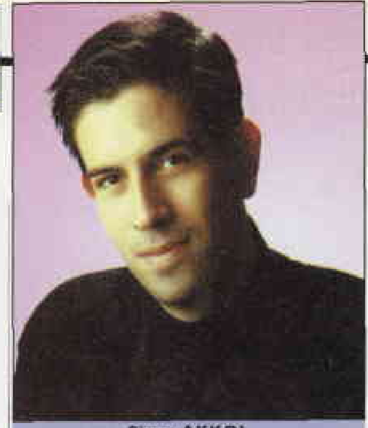

M. Berker Güngör, karanlığın onu yutmaya çalıştığı köşelerde, tüm karanlığı yutarak yoluna devam ediyor.

Ben geçtikçe canlanır karanlık köşeler,
Sessizlik gülümser dudaklarımda,
Buz gibidir adımlarım toprağın üstünde,
Kalbim kor gibi yanar göğsümde,
Ben baktığında göremediğin herşeyim,
Ben yaşayan gölgeyim...



Bizim Neyimiz Eksik?

Her konuda kendimizi batı ülkelerine karşı ezik hissetmeye alışmış bir milletiz. Ama gelen yeni jenerasyon etrafımızdaki bu bağlayıcı halkayı kıracak gibi görünüyor. Ve olayı kendi açımızdan değerlendirdiğimizde, bu ümit verici bir gelişme...



Sinan AKKOL

Bu aralar ne oynuyorlar?

Oni

Counter Strike

Tiberian Sun

Yıllardan beri kahvehane köşelerinde kurtarılır ülkemiz. "Ulem, ben bu memleketin başında olacaktım ki..." diye başlayan muhabbetlerin haddi hesabı olmaz. Tuhaftı ama, herkes lafla bu geminin su yüzünde kalamayacağını bildiği halde, konuşulan, üretilen hiçbir fikir hayata geçirilememiştir şimdiye değin (en azından şu anki durumlar böyle gösteriyor, yanılıyor da olabilirim). Sebeplerinin başka yerde tartışılması gereken bu kısır döngünün temelinde yatan ve insanlarımızın içine işlemiş olan kendine güven ve özsaygı eksikliğidir. Bence tabii.

İki akşam önce soldaki sayfada gördüğünüz tuhaf insanla yine dergide oturmuş efkarlanıyorduk. Sözün nerelere deydiği belli bile değildi. Güzel ülkemde olan son ekonomik krizden, dışarda yağmur yağdığı halde yolları sulayarak temizlemeye çalışan belediye aracına kadar herşey. En sonunda laf döndü dolaştı, ne kadar tembel olduğumuza geldi. Hayır, iş konusunda değil ama zamanımızı değerlendirmek konusunda tembeldik biz. Mesela benim hayatım büyük ölçüde evim ile ofis arasındaki elipsoid alana hapsolmuş durumda. Berker için de aynı şey söz konusu. Ve diğerleri için de. Şöyle bir düşünürseniz, siz de hayatınızı ne kadar dar çerçeveler içinde yaşamaya çalıştığınızı farkedersiniz. Tabii aranızda ultra aktif ve sosyal hayatı gırla gidenler de vardır. Ama onların azınlıkta olduğuna kalıbımı basarım! İnsan bir kere alıştı mı, hayatın o çıldırtan kısır döngüsünü kırmak sanki imkansızmış gibi geliyor. Halbuki değil! Değil işte. Bizden kimsenin alamayacağı, sahip olduğumuz en değerli varlık olan zamanımızı, bir başka deyişle, ömrümüzü nasıl boşa geçirdiğimizin farkına vardık o akşam. Bu, değişimin ilk adımıydı.

Her zaman dergiden arta kalan zamanımızın hiçbir şeye yetmediğinden şikayet ederiz ya. İşte burada itiraf ediyorum, bu kocaman kuyruklu bir yalan! Her şeye, fazla fazla yetecek zaman var, ama o insanı uyuşturucu bağımlısı gibi kendine bağlayan "hayatın monotonluğu" ve bu monotonluğun içinden çıkma fobisi bizim yeni ufuklara kürek sallamamızı engelliyor. Du. Engelliyordu, çünkü bundan böyle hayatın kıymetini bilerek her anı yaşamak gerek. Kendi açımdan konuşuyorum, artık demirlerini kendi ellerimle toprağa çaktığım hücrenin içinde yaşamayacağım. Ben teknoloji içinde yaşamak zorunda olan, ama aslen doğa aşığı bir insanım. Bundan sonra dergi biter, ben dağlara kaçarım beyler! Ve daha görmediğim 80 il var güzel ülkemde. Hepsi ayrı bir tecrübe, hepsi ayrı bir insanlık birikimi taşıyor. Ve ben inanıyorum ki, hepsini görmeden bütün bir kişi olamam. Ve belki de hepsinden önemlisi, 16 yaşımdan beri hayalini kurduğum bir işe, kendi oyunumu yapmaya kolları sıvıyorum. Evet, belki haberler sayfasında gözünüzden kaçmıştır ama, çoğunluğunu Level ekibindekilerin oluşturduğu bir timin kafasında müthiş bir projenin ilk ışıkları parlamaya başladı. Cem, Gökhan, Batu, Berker ve ben, bu işe gönül vermiş birkaç arka-

ya başladık. Ve bizim gibi düşünen bütün profesyonellere de kapımız açık. Şimdiden bir kısmınızın dudak büktüğünü görür gibiyim. Ama söyleyin, bizi durdurabilecek tek bir GERÇEK engel koyun önümüze... Engelleyemiyorsunuz, öyle değil mi? Birisi ülke şartları mı dedi? Ekonomik kriz mi? Peh, güldürmeyin adamı, hiç mi kriz görmedik. İnsan, kendine olan güvenini toptan kaybederse, işte o zaman başlar esas kriz.

Yukarıdaki satırlarda kendi öz eleştirimi yaptım. Ama sizden istediğim, okullarında öz benliğe saygı, kendine güven ve güç konusunda hiçbir eğitim veya motivasyon sağlanmayan ülkemizde, az da olsa bana kulak vermeniz. Satırlarımdan kendinize ufak da olsa pay biçin. Bir şeylerin değişmesi gerekiyorsa, bunu yapacak olan yine sizlersiniz. Bir sihirli değneğin gelip sizi, yaşam biçiminizi, düşünce tarzınızı, okul hayatınızı, iş hayatınızı, aşk hayatınızı düzeltecek diye boşuna beklemeyin. Çünkü gelmeyecek. Çünkü o değnek zaten doğuştan sizin elinize verilmiş. Boynunuzun üstünde taşıdığınız şey şapka asacağı değil. Ne de göğüs kafesinizin içinde atıp duran da sadece bir et parçası. İkisini birlikte kullanmayı öğrenirseniz, kim durabilir önünüzde merak ediyorum.



Unutmayın: Ağaç sadece düşünmekle yeşermez. Önce tohumunu ekmelisiniz...

Hormonlar ve Moronlar

Herkes kazanabilir ama herkes oynayamaz. Hani mühim olan yarışmaktı?



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Oni

No One Lives Forever

Utopia

Okulda öğrettiklerine göre hepimiz hayvanız. Yani insanlık dediğimiz tür hayvanlar familyasına bağlı. Bu aslında iyi bir şey. Çünkü mümkün olan tek diğer alternatif bitkiler ve ben patlıcanlarla aynı familyadan olmaktansa kurbağaları tercih ederim. Hayvan olduğumuzun en güzel kanıtlarından biri de oyun oynamamız. Bitkilerin tersine hayvanlar hareket edebilirler ve günlük ihtiyaçları dışında bunu en çok oyunlar için kullanırlar. Eminim pek çoğunuzun yavru bir kedinin önüne bir yumak yuvarlamak veya bir köpeğin gözü önünde uzaklara bir kemik fırlatmak gibi tatlı deneyimler yaşamıştır. Bilirsiniz işte bütün hayvanlar oyun için can atar.

Ama insanların oyunları daha farklıdır. Daha komplike, daha farklı. Yani zebraların OpenGL'i geliştirdiğini veya katırların yapay zeka üzerine kafa patlattığını düşünsenize. Hayır modern çağ insanlarının bilgisayarlar ile oynadığı oyunlar çok daha farklıdır. Verdiği tat da kuralları ve etikleri de çok farklıdır. Çünkü çocukluğumuzda oynadıklarımız oyunların tersine bilgisayar oyunlarında olmak istediğimiz insan oluruz. Elimizi tabanca gibi tutup "dışınyaaa dışınyaa" diye bağırmayız. Elimizde gerçekten bir tabanca olduğunu hisseder ve tetiğe bastığımızda önümüzdeki insanın düştüğünü görürüz.

Ama tüm bunlar bizim hala hayvan olduğumuz gerçeğini değiştiriyor mu? Elbette ki hayır. Hatta bazen oyun oynarken diğer hayvanların seviyesinin çok çok altına girdiğimiz olur. Size birkaç hikaye anlatayım. Mesela bugüne dek topu topu 10 saat Ultima Online ya oynamışımdır ya oynamamışımdır. Ama ne zaman oyuna girsem Moonglow'un çıkışına birileri bir Elemantal veya başka bir dehşetengiz canavar bırakmış olur. Mesela ilk Utopia'ya başladığımda bana ilk saldıran kendi krallığımdan en az benden 10 kat büyük olan biriydi. Sadece 3-5 karış toprak için kendi krallığına gelen yeni bir oyuncuya saldırmak Utopia'da ciddi bir suçtur. O an bunun bilincinde olsaydım krallığın diğer üyeleri tarafından ciddi şekilde cezalandırılırdı.

Zaten Counter-Strike hikayelerine hiç girmiyorum. Ülkemize Lamer denen kavramı tanıştıran bir grup anlamsız insan counter'ı oynanmaz hale geldi. Şu son çıkan Speed Cheat olayı zaten pek çok oyuncuyu oyundan soğuttu. Sorunun çözümü olan yeni patch ise bir server'da 15-20 dakikadan fazla kalmanızı imkansız kılıyor. Serverdan üst üste 4-5 kere atıldığınız olabiliyor. Azınlıkta da olsalar bir grup eğlenmeyi bilmeyen insanı durdurmak için kimse oyunu pek adam gibi oynayamaz oldu.



Birde tabi efendi Lamer'lar var. Bunlar bütün gün gayet cool vaziyette oynadıktan sonra canları sıkılınca başka bir nick ile girip yapılmadık lamer'lık bırakmıyor. Pek çok ünlü klanın pek çok ünlü oyuncusu bunu yapıyor. Hatta bizim [LVL] klanından bir iki genç bunu yapıp bizden sıkı bir sopa yemişlerdi.

Ne yazık ki bu insanların sayısı gittikçe artıyor. Bence bunun en önemli sebeplerinden biri IRC kanallarının eskisi kadar popüler olmaması. Orada kız peşinde koşup, bir birine küfreden pek çok "teknoloji nedir bilmez" insan artık gününün çoğunu online oyunlarda geçiriyor. Çünkü IRC kanallarında dönen anlamsız muhabbetler onları bile sıktı.

İnsanların böyle şeyler yapmasındaki asıl sebebi ise pek kestiremiyorum. Bana kalsa bir insanın böyle anlamsız bir hareket yapması için ya hormonlarında bir sorun olması gerekir ya da moron olması. Ama sanırım bu aslında eğlenmeyi bilmemek gibi bir şey.

Ama gidişat böyle olursa yakında efendi oyuncuların hiç biri online oyun oynamaz hale gelecek. Bu yüzden bir online oyundayken birbirinize karşı daha saygılı ve toleranslı davranın. Çünkü iki kişinin anlamsız kavgası o oyundaki herkesin canını sıkabilir. Veya sizin eğlenmek için yaptığınız (aslında hiç ama hiç komik olmayan) bir hareket herkesi kızdırıp deliye çevirebilir. Buna kimsenin hakkı yok. Bu düpedüz terbiyesizlik.

Size son bir hikaye. Geçenlerde Yahoo'ya girip bir el tavla atayım dedim. Karşıma tesadüfen oturan arkadaşa "Nerelisin?" diye sordum. "İspanya Valencia. Ya sen? Umarım Türk değilsindir" dedi. "Hayır Türküm neden böyle dedin ki?" diye sordum. Açıkçası kendimi Ermeni Yasa Tasarısı veya Güneydoğu sorunu gibi bir şeylere hazırlamıştım. "Siz oynamayı bilmiyorsunuz da ondan. Ne zaman bir Türk ile oynasam ilk önce SLM diyor, ardından A/S/L geliyor, sonra attığım ilk zarda küfretmeye başlıyor ve kaybedeceğini anlarsa tek kelime etmeden çekip gidiyor. Hele bayan olduğumu söylersen üst üste iğrenç teklifler geliyor" dedi. "Her Türk öyle değildir. Gel biz oyunumuza bakalım"dedim. O da "Elbette canım. Kötü niyetli söylemedim zaten. Kusura bakma ama bu çok başıma geldi" dedi.

Düşünsenize tavla oynamayı dahi bilmiyoruz. Yüz yıllardır halkımızın her köşe başında, her kahvehanede, dükkanlarda, evlerde en çok yaptığı şey olan tavla oynamayı Internet üzerinden olunca beceremiyoruz. Karşımızda ki kişi bizi görmeyince, kim olduğumuzu bilmeyince ahlak, edep, görgü kuralları, iyi niyet, hoş görü her şey çöpe mi gidiyor. Karakterimiz bu denli bozuk mu?

Tuğbek, saatlerce beraber oyun oynadığı tüm dostları hatırlar ve derin bir nefes alır. Neyse ki hala oynamayı becerenler var!

Oyun yazarının bir şüpheci olarak portresi

Kafam fena halde karışık, niye oynayamıyorum ben?



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

No One Lives Forever
Counter Strike
Civ: Test of Time

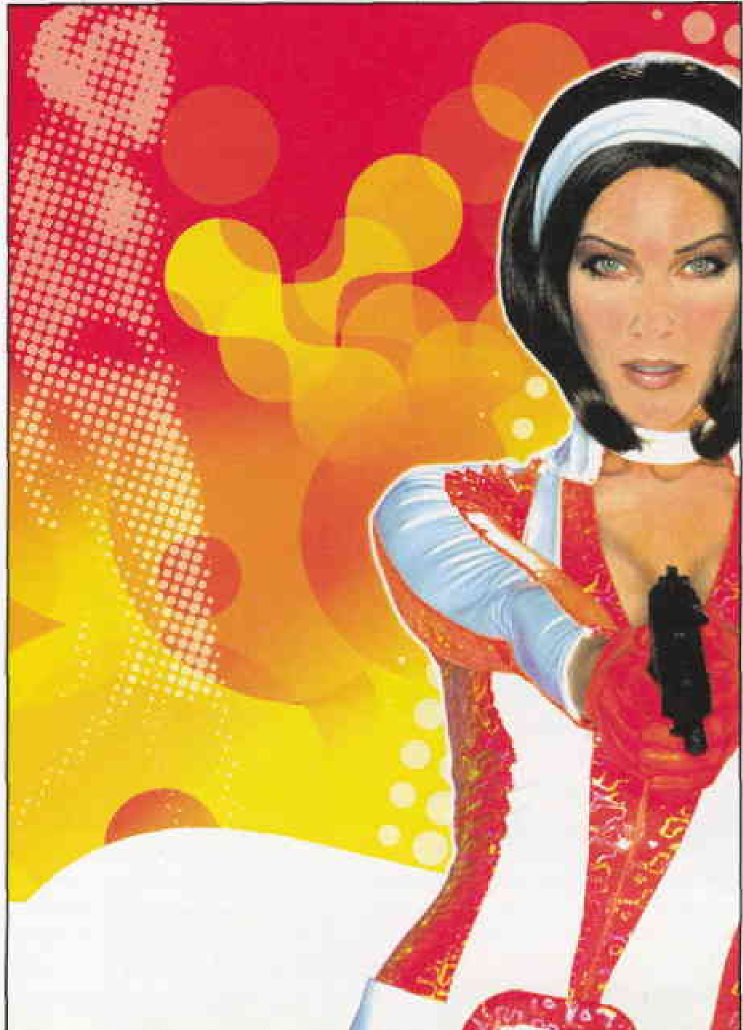
Son zamanların en renksiz, en gereksiz ve en kısa olmasına rağmen bence en bitmek bilmeyen aylarından biriydi Şubat. Aslında gözle görülür hiçbir sebebim yok bu kendi halindeki ayı lanetlemek için ama ne bileyim, fazlasıyla yordu beni. Bu durumun bütün ay boyunca dişime göre bir oyun bulamamakla da bir ilgisi olabilir tabii...

No one Lives Forever oynadım, oynamayı denedim bir süre. Oyun dünyasının gördüğü en karizmatik kadın tiplemelerinden biri (sadece en karizmatiklerden biri değil aslında, iddialı konuşmak gerekirse en karizmatik kadın tiplemesi) Cate Archer'ı izlemek son derece eğlenceliydi. Oyunu oynayan herkesin de hem karakterden, hem oynanıştan hem de hikayeden fazlasıyla memnun olduğunu tahmin ediyorum ama nedense ben bir türlü adapte olamadım ve bu garip bir durum. Çünkü aslında oyunun müziğine bayıldım, Cate Archer'ın tipine, dans edişine, hareket kabiliyetine ve başına buyruk tavırlarına da söylenecek hiçbir kötü sözüm yok ama dedim ya, garip bir şekilde adaptasyon sorunu yaşadım. Sonra da vazgeçtim zaten. Bu da keyfimi kaçırdı doğrusu. Bu durumun ortaya çıkma sebebi aranacak olursa birkaç olasılıktan söz etmek mümkün. Bunlardan ilki oyunu oynamayı becerememiş olmak. Bu ihtimali kabul etmek istemiyorum çünkü No One Lives Forever'ın diğer shooter'lardan büyük bir farkı yok ve silahı nasıl doğrultacağını ve kimin düşman kimin dost olduğunu bildiğin sürece pek sorun yaşaman söz konusu değil. Tabii ki bu oyunun da diğerlerinde olduğu gibi içinden çıkılması sabır isteyen bazı düğüm noktaları var. Buralarda defalarca Kate'in acı içinde attığı çığlıklarla ölümüne tanık olup sıkıntılı zamanlar yaşıyorsunuz ama bu bütünüyle katlanılmaz ve aşılmaz bir engel değil oynamak için. Bazı yerlerde küçük küçük bulmacalarla karşılaştığımda çözümleri ilk anda düşünemeyip zaman harcadığım ve "ne yapacağım şimdi" dediğim de oldu ama bir adventure sever olarak buna da asla itirazım olamaz. Dolayısıyla oyunu en az standart düzeydeki bir oyuncu kadar başarabildiğimi düşünüyorum. Ama beceremediğim oyunlara karşı ciddi bir öfkeyle yaklaştığımı kendime itiraf edince içten içe böyle bir korkuyla NOLF'ı itiyor olabilirmişim gibi bir şüphe duyduğumu söylemeliyim. Bu konuda Age of Empires'la ilgili çok dokunaklı bir anım var ama onu anlatmak hiç işime gelmiyor şimdi.

İkinci olasılık (yani bir türlü kendimi oyuna kaptıramayışımın sebebi olabilecek ikinci olasılık), şu sıralardaki ruh halimin böylesi bir casusluk hikayesine ilgi göstermeme engel olacak kadar sükunet ve basitlik arayışı içinde olması. Bu günlerde çok kalabalık bir caddede yürümeye çalışırken bile ciddi olarak sinirlenip yolu uzatmak pahasına alternatif yolları kullanmayı tercih ediyorum ki Cate Archer'ın hareketli yaşamı beni bu bağlamda epeyce aşıyor. Adrenalin fazlasına hiç tahammül edemiyor oluşum aslında şu sıralarda NOLF'a sıcak bakamayışıma iyi bir neden olabilir (hem bu ihtimal, "oyunu oynamayı beceremiyor muyum acaba?" düşüncesi kadar sinir bozucu değil).

Her şeyiyle başarılı bir oyunu oynayamayışımın üzerine kafama takılan üçüncü olasılık ise en kötüsü... Yoksa artık hiç oynayamayacak mıyım?? Yani bu alandaki bütün hevesimi, ihtiyacımı, merakımı ve bu işe ayrılacak zamanları yitirmiş olabilir miyim gibisinden can sıkıcı bir soru söz konusu. Hani insanlar önce kitap okumayı keşfederler, bir süre bundan büyük keyif alır ve bir süre sonra da kitap okumadan da yaşayabilecekleri başka bir hayata geçiş yaparlar ya aynı şey oyunlar için de mümkün. Özellikle bizde okumak, müzik dinlemek ya da müzik yapmak, özel bir spor dalıyla aktif olarak uğraşmak gibi asık suratlı olmayan işler insanın sadece büyürken, "topluma faydalı bir birey(!)" olmadan önce ilgilenebileceği "çocukça eğlenceler" olarak görülür ya, ve ne kadar direnirseniz direnin önce bu genel kurallara boyun eğen sonra da bu kuralları hararetle savunan toplumsal gücün bir parçası haline gelirsiniz ya işte bundan korktum. Sonuçta ben de artık "toplumun bir şeyler beklediği bir yetişkin" olarak kurallar gereği, kafayı NOLF'a değil ülkeme yararlı olmak adına köşeyi dönmeye takmalıyım. Üstelik sebebini anlayamadığımız şekilde bazı şeyleri reddetmemizin ya da kabul etmemizin nedeni genellikle genel geçer doğrular olunca bu şüphe daha da anlam kazanıyor. Eğer gerçekten kendimi yeni toplumsal rolüme kaptırmaya başladıysam da, en azından hala soru sorabilecek kadar az uyuşmuş durumda olmalıyım. Neyse ki, neyse ki...

Serpil Ulutürk "içimdeki çocuğu asla kaybetmeyeceğim" diyen yetişkin ürünü cümleye sinir oluyor.





Burak Akmenek

Ankete gelin ankete !

Hani şu nadide gazetelerimizin genelde eklerinde verilen komik anketler vardır ya. Hani "acaba nasıl bir sevgilisiniz" ya da "sizi seviyor mu?" türünden anketler. Bunların sonuçlarına inanmasanız bile bir türlü yapamadan geçemezsiniz. Sonrada "bu galiba bana uyuyor, testi doğru yapmışım" der çıkarsınız. İşte onlardan birini de ben size hazırladım. Bakalım nasıl bir oyuncusunuz?

1. Siz oyun oynarken üçüncü bir kişi (anneniz, kardeşiniz vs) yanınıza geldi ve sizden bir şey (çıkıp ekmek al, ödevime yardımcı ol gibi) istedi. Bu durumda tepkiniz...

a. Hemen istediğini yaparım

b. Duymazlıktan gelirim

c. Hemen monitörümü kaparım, çünkü öyle gerekiyor. Sonra makinem bozulmuş gibi yaparım. İşim var derim.

d. İsteyemez zaten

2. Uzun zaman uğraşıp oyunun sonuna geldiniz ama bir anda bilgisayarınız bir şekilde arıza çıkardı ve hemen düzelmeyecek gibi. Ne yaparsınız?

a. Ne yapalım kader. Bende gazete okuyayım bari derim

b. Arızayı bulup en kısa zamanda halletmeye çalışırım

c. Yedek malzemelerim var onları kullanırım. Ama ne olduklarını söyleyemem.

d. Kasayı vururum o zaman düzelir

3. Oyunda bir türlü bir yeri geçemiyorsunuz, bu durumda..

a. Oyunu bırakırım. Ne gerek var ki başka bir şey oynarım.

b. Geçerim, mutlaka geçerim, sabahlara kadar uğraşır geçerim.

c. Oyun mu? Haa evet. Canım o zaman yapacak başka bir şey bulurum.

d. Şimdiye kadar buna cesaret eden oyun olmadı

4. Oyun oynarken elinizin altında neler bulunur?

a. Oyuncak ayım, bir tanecik sevgilimin resmi ve ders notlarım

b. Cola, cips, gofret falan

c. Sigara, küllük, bira, Level, birkaç malum dergi, yemek tabağı, telefonlar...

d. Hiç bir şeye gerek yok. Anlatabildim mi? Anlamadıysan anlatayım!

5. Lara Croft'un en çok neresini beğeniyorsunuz?

a. Çok güzel giyiniyor, çok tatlı bir abla

b. Şortu ve omuz başlarına bayılıyorum.

c. Heryerini !

d. Sanane lan! Sanane!

6. Kız/Erkek arkadaşınız onunla hiç ilgilenmediğinizden, hep oyun oynadığınızdan şikayet ediyor. Tepkiniz ne olurdu?

a. Ben prensesime/prensime asla böyle bir söz söyletmem. Onsuz ben bir hiçim.

b. Beni olduğum gibi kabul etmesini söylerim

c. Sıkıysa söylesin. Chatte onun gibisi çok. Yenisini bulurum.

d. Bir defa bunu düşündüğünü sezmiştim. O günden beri hiçbir şey düşünemiyor. Beyni zedelenmiş diyorlar.

7. Geceleri yatağınıza yattığınızda uyumak için ne düşünürsünüz?

a. Tavşan kardeşleri sayarım, o olmazsa tatlı pamuk koyunları düşünürüm.

b. Aslında genelde uyumam ben, oyun oynarken sızarım

c. Offff Lara Croft, Pamela Anderson, sonra Türklerden Ebru Şallı falan hemen uykumu getiriyor benim.

d. Geçende duvara bir kafa atmıştım. O zaman bi kendimden geçer gibi olmuşum. Tam hatırlamıyorum.

Bu aralar ne oynuyor?

CS
UO
No One Lives Forever

8. Boş zamanlarınızda ne yaparsınız?

a. Sevgilimi mutlu etmek için ne yapmam gerek onu düşünürüm.

b. Boş zamanım pek olmaz genelde hep oyun oynarım

c. Arkadaşlarla gezeriz, kızlara takılırız, sinemaya gideriz, okula uğrarız falan.

d. Karate, tai boks, tekvando, aikido, kendo. Birde bu sporların felsefi varmış ama öğrenmeye vakit bulamadım.

Burak dergideki son köşe yazısını yazmış olmaktan üzgün. Ama onunla başka sayfalarda görüşeceksiniz. Önümüzdeki ayı bekleyin.

Test Sonuçları

A'lar çoğunluktaysa

Siz salaksınız. Oyun kim siz kim. Genelde adamı sinir eden tiplerdensiniz. Hani şu altınıza alıp üstünde tepinirken hala "bana bak beni sinirlendirme seni döverim" diyen uyuz tiplerdensiniz. Kız arkadaşınızda sizi fena halde eziyor bu arada. Kimseye hayır diyemediğiniz için aslında herkes sizi ezmekte. Zaten kız arkadaşınızda sizinle sizi sevdiği için değil salak olduğunuz için beraber. Size verilecek çok ders var. Öğreneceğiniz çook şey var daha. Ama şimdilik bu hayatta bir zayiat olarak yaşamaya mahkumsunuz. Bu arada Lara Croft'ta abla falan değil, taş gibi hatun işte. Biraz şahsiyet sahibi olup yaşamın nasıl bir şey olduğunu öğrenmenin zamanını siz çoktan kaçırmışsınız. Bilgisayarınızı ailenizin size ders çalışın diye zorla aldığına da eminiz. Sizden adam olmaz. Ciddi olarak tekrar doğmanız gerekiyor.



B'ler çoğunluktaysa

Siz normal bir oyuncusunuz. Aslında biraz bize benziyorsunuz. Sosyal yaşam yok, kız arkadaş minimumda. Arkadaşlarınızla sohbet genelde ICQ dan yapıyorsunuz ve az görüşüyorsunuz. Buluştuğunuzda genelde bilgisayardan, oyunlardan, müzikten ya da kızlardan konuşuyorsunuz. Okulunuz ya da işinizde olmasa arkadaşlarınız da pek olmayacak aslında. Odanızın duvarları eski yeni bir çok posterle kaplı. Kütüphanenizde ara sıra tuvalette okuduğunuz kitaplar ve dergiler var. Aslında biraz sosyalleşseniz fena olmayacak. Çıkın dışarıya biraz hava alın. Deniz kenarına inin, vapurla karşıya geçerken martıları besleyin. Sinemaya tiyatroya falan gidin. Merak etmeyin nasılsa oyunları alıp bir kenara koyuyorsunuz biliyoruz. Bir ara onlara topluca girişip bitirebilirsiniz. Ama biraz hayatın farkına varın yahu. Potansiyeliniz var yani inanın var.

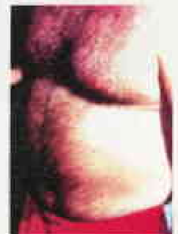


C'ler çoğunluktaysa



Çek elini dergimden pis herif! Senin bilgisayarı hangi amaçlar için kullandığın gün gibi aşikar işte. Şu A tipi hariç tüm okurlar senin ne mal olduğunu anlamış durumda zaten. Senin oyunlarla alakan olduğunu hiç sanmıyorum. Sen olsa olsa strip poker gibi oyunları oynarsın ya da multiplayer oyunlarda script falan kullanan kompleksli, ezik tiplerdensindir. Tüm yaptığın sohbetlerde biraz bilgili görünmek, birkaç laf edebilmek için bilgisayarla uğraşmak falan. Onun dışında bol bol chat odalarından kız kaldırmak ve kırmızı noktalı internet sitelerinde dolaşmaktan başka bir şey bildiğin yok. Yani bu dergiyi neden aldığını da pek net anlamış değilim.

D'ler çoğunluktaysa



Hımm ehe saygılar ağabey, sen en büyüksün ağabey, zaten bundan asla şüphemiz olmamıştı ağabey. Ne demek ağabey tabi ki bir daha ki aya kapak fotoğrafı olarak senin resmini basarız ağabey emrin olur.

Dün Aslında Bugündü

"Neden böyle bir filmin adventure versiyonu olmasın?" diye sordum kendi kendime...



Güven Çatak

Bu aralar ne oynuyor?

American McGee's Alice

Bugs Bunny & Taz Timebusters

Microsoft Golf 2001 Edition

Bu ay yine adventure dünyası için durgun günler yaşanıyor. Birkaç gereksiz oyun hariç piyasada sessizlik hakim. Alone in the Dark IV dışında ufukta baba bir adventure gözükmüyor. Anlayacağınız bu ay oyun falan anlatmayacağım. Biraz da kendimiz çalıp kendimiz oynayalım.



Geçenlerde 'Fakülte' filmini bir kez daha izledim. Sanırım çoğunuz filmi sinemada görmüş olmalı. Gösterildiği dönem bayağı popülerdi. Benim de bu filme gözü kapalı gitmemin en büyük sebebi filmin yönetmeninin Robert Rodriguez olmasıydı. Kendisini belki 'Desperado' veya 'Gün Batımından Şafağa' adlı filmlerinden hatırlayabilirsiniz. Neyse, sonuçta vizyona girdiği ilk gün filmi görmüştüm ve acayip eğlenmiştim. Sağlam müziklerinden hızlı aksiyon sahnelerine kadar her şey iyi kotarılmıştı. Konuyu zaten hatırlıyorsunuzdur. Amerikan tarzı kolej ortamına uzaylılar ayak basıyor; öğretmenleri ele geçirip öğrencilere egemen olmaya çalışıyor ama bir grup asi öğrenci onların şeytani amaçlarını gerçekleştirmelerine engel oluyor, falan filan.

Filmi ikinci kez izledikten sonra dedim ki kendi kendime "Neden böyle bir filmin adventure versiyonu olmasın?". Son dönemi düşünürsek 'Scream'le başlayan gerilim furyası, bana göre çok klişe olsa da bu türden hoşlananlar tarafından oldukça rağbet görüyor. O halde aynı gerilim tadını neden adventure oyunlarına da katmayalım ki? Genelde adventure oyunlarındaki heyecan faktörü bilinmeyeni bulma, bir sonraki ara demoyu görme üzerine kuruludur. Bulduğunuz bir objeyi başka bir tanesiyle ilişkilendirmeniz sonucunda ortaya çıkacak olan kısa bir görsel şölen insanı heyecanlandırır, bir anlamda zafer duygusunu tattırır. Tabii eskiden (Amiga döneminden) hızlı mouse kullanmaya dayanan adventure'lar vardı ki onların yaşattığı heyecan bambaşkaydı! Seri tıklamalar sonucu bileğinizin ağrımasının yanında hele birde eliniz terliyorsa sinir dolu saatlerin tadına doyum olmazdı.



Uzun lafın kısası adventure senaryolarına gerekli ölçüde gerilim dozu katılırsa hiç fena olmaz gibi geliyor bana. Özellikle karakterlerin multi-player oynanabildiğini düşünün. LAN veya Internet üzerinden senaryoya dalabiliyor ve kendi düşünce tarzınızla olayların akışını değiştirebiliyorsunuz. Herhalde böyle bir kurgunun tasarlanması, shooter'ların multi-player kısımlarını yapmaktan çok daha kastırıcı bir iştir. Düşünün bir kere; hepiniz oturduğunuz yerden fakültedeki karakterlerden birini canlandırıyorsunuz. İster öğrencilerden (iyi taraf) ister de öğretmenlerden (daha iyi taraf!) birini oynayın. Her karakterin özgürce davranmasına izin verecek kadar geniş bir dünya. Tabii, böyle bir dünyanın bir oyuna dönüşebilmesi için bazı sınırlara ihtiyacı var. Yoksa ben hiçbir zaman eve kapanıp günlerce bilgisayarın başında kalmadan taraf değilim (zaten proje teslimi dönemlerinde bilgisayardan tiksinecek kadar başında kalıyorum). Sanıyorum ki sağlam bir senaryo bu dünyanın dizginlerini en iyi şekilde elinde tutabilir. Yani her karakter bir amaç uğruna oyuna katılmalı.



Ortalıkta serseri mayın gibi dolaşıp saçmalamak yerine atmosferi hissedip rolünü oynamalı. Söylemeye çalıştıklarımı bir adventure oyunu için gerçekleştirmek bayağı zor olsa gerek. Yine de eğer bu tip senaryolarla ilgileniyor ve denemelerde bulunuyorsanız bana gönderebilirsiniz. Aslında bizim şu yerli adventure'ların (ve filmlerin) tek eksiği belki de sadece iyi kurgulanmış bir senaryo. Kafamızdan şu doğrusal senaryo mantığını bir atabilsek belki de her şey çok daha güzel olacak. İç içe geçmiş bir olaylar döngüsü tüm ihtiyacımız olan (Ucuz Roman ve Olağan Şüpheliler tarzı bir kurgudan bahsediyorum).

Neyse, tüm bunları konuşacak daha uzun bir hayat var önümüzde. Belki bu köşede, belki de başka bir köşede karşılaşmak üzere şimdilik hoşçakalın. Unutmadan, önümüzdeki ay yepyeni bir Level ile karşınızdayız.

Güven koşuşturmasına tüm hızıyla devam ediyor; acaba nereye yetiştiği konusunda en ufak bir fikri var mı?



POSTA KUTUSU

Hmmm, bu ay mektup olayına ben vekalet ediyorum, malum işler yoğun, kime nerede ihtiyaç duyuluyorsa, o eleman o cephede savaşıyor. Ne de olsa hayattaki herşey gibi bu da bir takım oyunu. Bu arada "sen kimsin ki bilader?" diyecek olursanız, fena gücenirim. Hâlâ kim olduğumu öğrenemediniz mi be yavrum? Rahahahaa...

Merhaba LEVEL Halkı;

Öncelikle üzerinden bir ay geçmiş olmasına karşı yeni yılınızı kutlar ve esenlikler dilerim. Sn. Cem Şancı üstadımızın dergiden ayrılacağını okuduğumda ne kadar üzüldüğümü burada belirtmem söz konusu olamaz. Ancak ne kadar çabalasak dahi kendisinin SETI programı dahilinde bulduğu Uzaylı Dostlarla iletişimi(!) geliştirmek için dergiden ayrılacağı ne yazık ki ayrıca üzüntü veren bir olaydır. Kendisine iyi bir iletişim diler ve hayatta mutluluklar dilerim. Sn. Sinan Akkol üstadın da dergiye geri dönerek,başarılı bir operasyon sonrasında tekrar normale(!) dönmesine sevindim. Ocak 2001 sayısında mektubunu yayınladığınız arkadaşa da ayrıca destek olmamız gerekiyor. Okurlardan arkadaşıma bol mektuplar göndermesini saygıyla rica ediyorum. Ben bu konuda üstüme düşen görevi yapacağım. Bu arada Sn. Level lütfen Mad Dog arkadaşımızın gizini koruyunuz. Birkaç da sorum olacak müsaadenizle;

1. Film diyorum, ne zaman bitecek diyorum başka bir şey demiyorum.
2. Serpil Abla diyorum,yazıların çok güzel diyorum sana takılanı bana şikayet et diyorum. Ayrıca buna C.Strike seni vuran sniperlar da dahil. Vurmayın kızı işte;-))
3. Acaba Earth 2140 - 2150 'den sonra 2160 gelecek mi? Sevdim o oyunu.
4. Ultima Online mı, Asheron's Call mı, ya da hangisi mi?
5. Fallout 2 harbi bir oyunmuş bu tür oyuna sizin verdiğiniz bu şaheser oyunla başladım. Teşekkür.

Saygılarımla; Enflasyon

Sevgili Enflasyon,
Yani bu ismi takma ad olarak kullanan birini de gördüm ya, eh ben daha ne diyim? Neyse, en iyisi bir şey demeyeyim. Cem abinin SETI projesiyle bir alakası yok, o bu konudaki başarısını tamamen kendi çabasına borçludur. Sinan'a gelince, bu konuda bir yorumda bulunmak istemiyorum. Malum, "normal" sıfatı da herşey gibi görecelidir, heh heh... Benim gizli kimliğim konusunda ise sadece tek bir şey diyeceğim. Aslında ortada gizli olan bir şey yok, ama çoğu insan nedense ısrarla gizlediğimi felan sanıyor. Neyse, gelelim cevaplarına;
1-Valla dergi çıkaracağız, okuru memnun edeceğiz derken canımız çıkıyor. O kadar çok işimiz var ki, filme falan vakit kalmıyor....Heh...
2-Burnuma bir yanık yağ kokusu geliyor ama... Tabii ya, arabanın yağını değiştirmeyi unuttum! Tüh!...
3-Earth 2160 olmaz, Starcraft 2 olur, bilemedin Warcraft 3 olur. Yani RTS kıtlığı yok gezegende, takma kafana bu kadar...=)
4-Soruya gel... Baba o içtiğin her neyse birer şişe de bize gönder sana zahmet. Adres künyede...=)
5-Haaaa, Fallout deyince akan sular durur, yani en azından benim için öyle. O seriyi verebildiğimize ben belki de tüm okurlarımızdan daha fazla sevindim, çün-



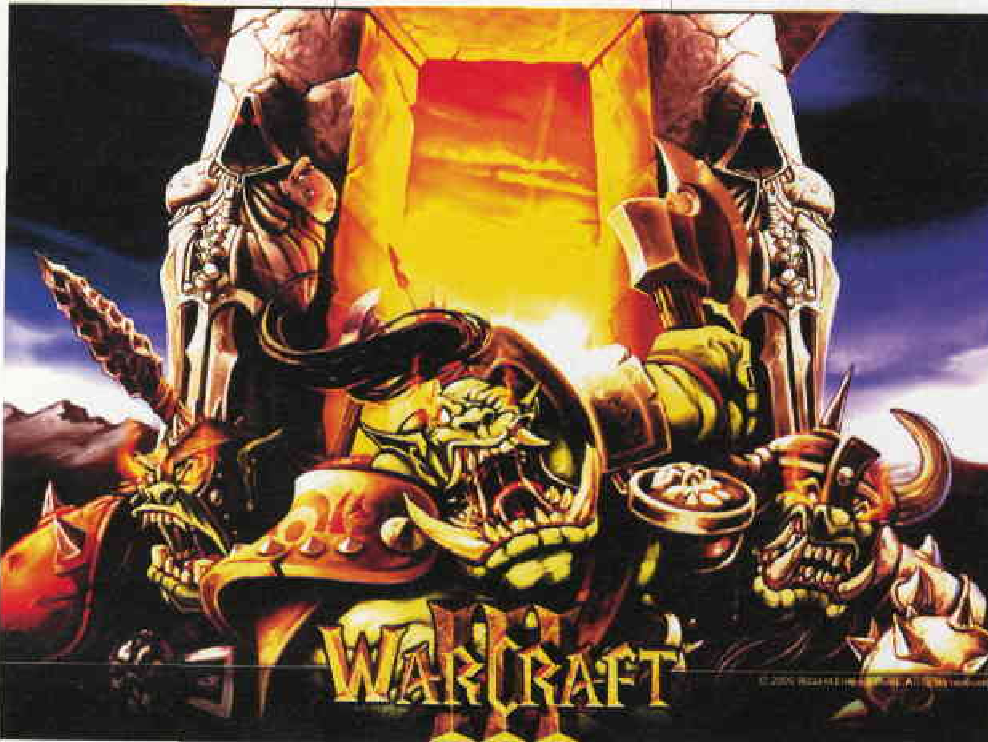




kü gerçekten iyidir yani. Öyle böyle diil...

Sevgili LeVeL Çalışanları
İlk önce sizi uğraşlarınız ve bununla birlikte gelen başarılarınızdan dolayı kutlamak istiyorum çünkü Türkiye'deki en iyi dergi olmak her babayiğidin harcı değildir.
Şimdi sorularıma gelelim:
1-Çevredeki kopya oyunları görmekten bana fenalık geldi fakat ben yinede kopya oyun almak zorunda kalıyorum sorun fiyatlarında değil çünkü elbet fiyatları düşecek sorunum orijinal oyunların Ankara'da pek bulunmaması; Mesela ben uzun zamandır Half-Life oyununu ve yeni olarak da BG 2 ve de Hitman oyununu arıyorum ama hiçbir yerde yok Ankara'daki çoğu bilgisayarcıyı gezdim yinede bi sonuca ulaşamadım.Sizden isteğim bana orijinal oyun bulabileceğim yer veya güvenilebilir bir site vermeniz.
2-Pamela Anderson gibi kanlı-canlı bir kadın dururken ne buluyorlar şu çirkin sanal dünyaya mahkum Lara Croft'ta...
3-Ben bu aralar Voodoo 5 5500 almak istiyorum ama nereye gittiysem farklı bir fiyat söylüyorlar bana bunun gerçek fiyatını verebilir misiniz?
4-Geçen gün Cs oynadığım serverlardan birinde "[LvL]Brush" isimli biriyle karşılaştım acaba bu Onur abimi diye düşündüm fakat O bir daha Cs oynamayacağını söylemişti. Onur abı sözünü mü tutmuyor mu yoksa O'nun nickiyle girmeye cesaret eden başka birimi var??
5-Cs oynarken sağ üst köşede cl_flush entity_packet diye bir yazı çıkıyor ve pingim 200'ken 2000 oluveriyor bu nedir ve nasıl düzeltebilirim? Ayrıca Gooseman'la yaptığınız röportajda sözü geçen yama ne zaman çıkacak cheat yapanların sayısı iyice artmaya başladı.
6-Evet işte son sorum BG 2'de kendime Mage yaratıp büyülerini seçiyorum fakat daha sonra oyundayken hiçbir büyüyü yapamıyorum bana bunun hakkında bilgi verirseniz sevinirim.
Nihayet sorularımı bitirdim başarılarınızın devamını dilerim
BYE&SMILE
Kalın sağlıcakla - Ersagun YAĞMUR
PS: İsmimi yanlış falan yazmadım öbür mailimde anlamını açıklarım ve de mailimi yayınlamanıza gerek yok cevapları gönderin yeter durun durun vazgeçtim siz yayınlayın en iyisi =)

Sevgili Yağmur,
Valla işte elimizden geleni yapıp övgülerinize layık olmaya çalışıyoruz. Neyse, gelelim cevaplarına;
1-Türkiye içinde yasal oyun satan yerlerin sayısı maalesef çok fazla değil, onların da büyük kısmı bildiğim kadarıyla İstanbul'da. Eğer kredi kartın varsa ve para sorunun yoksa (en azından benim gibi sefilleri oynamıyorsan) sana Internet üzerinden oyun sipariş etmeni önerebilirim. Bu şekilde satış yapan bir çok site var, hatta bak sana birinin adresini de vereyim, www.chipsbits.com, tamam?=)
2-Hah, bir Pamela Anderson eksikti, o da geldi tam oldu! Fesuphanallah yaaaa!...
3-Benden sana tavsiye, Voodoo felan alma, çünkü 3Dfx firması battı. 3 ay sonra ne sürücüsünü bulabilirsin, ne de adam gibi destekleyen bir oyun, ayrıca bildiğim kadarıyla oldukça da pahalı. Sen git bir adet GeForce 2 MX al, kesinlikle pişman olmazsın. Dinle bak sen beni, çok dua edeceksin sonra bana...=)
4-Onur? CS?? Oynamayacak???



WOHAHAHAHA-HAAAAA!!!! Bu ay duyduğum en iyi espriydi bu ha!...=)
5-Valla bir kullanıcı olarak o konuda yapabileceğin pek bir şey yok sanırım. O sorun büyük ihtimalle Half-Life program kodundan kaynaklanıyor. Yani sineye çekecen artık...
6-Dur tahmin edeyim, büyülerin tuşları karanlık olarak görünüyor, doğru mu? Peki büyücün acaba zırh giyiyor olabilir mi? Zırh giyerken hiçbir Mage büyü yapamaz da...Heh...=)

Slm,

Yazıları word'den atmayı unutuyordum hep, daha doğrusu bilmiyordum bunlar bana neden msg atmaz ki diyip duruyordum... Neyse ben sorularıma geçim;

1) İlk olarak güzel bir site açtınız. Site hakkında bir iki şey soracağım. Şifre bölümündeki hileler eskise bile kaldırılacak mı??? Bir kenara not alacağım kaldırılacaksa...

2) Starcraft'ın multiplayer hilesi var mı?? Biri var demişti de arkadaşlarım bana karşı kullanıyor mu merak ettim???

3) Red Alert2'nin ve Diablo2'nin hilesi var mı???

4) Ya hep msg'yi attıktan sonra aklımda bi 2 tane soru kalıyo... işte buraya o unuttuğum soruyu yazmam lazımdı ama neyse belki hatırlarım....

5) Dur dur hatırladım Counter Strike turnuvasına seyirci alıyor musunuz?????

Merhaba Ey İsimsiz Kahraman! Yazıları Word'den atmakla ne kastettiğini anlamadım ama, mektubun elimize geçtiğine göre her ne yaptıysan işe yaramış demektir...=) Neyse, gelelim senin cevaplarına;
1-Hayır, sitedeki hileler kaldırılmayacak. Bu şekilde okurların her zaman başvurabileceği bir hile veri tabanı oluşturmuş olacağız. Hoş, değil mi?=)
2-Hilesi var mıydı hatırlamıyorum doğrusu. Ancak bazı insanların farklı yöntemlerle multiplayer oyunlarda hile yapabildiklerini biliyorum. O yüzden senin başına da gelmesi mümkündür yani.
3-O oyunlarda doğrudan yazıp kullanabileceğin bir hile yok. Ayrıca hiç hilelik oyunlar değiller yani...
4-Korkarım hatırlayamamışsın... Olur bazen öyle...=)
5-Hah bak bunu sorduğun iyi oldu. Şimdi şöyle bir durum var. Tamam bu turnuva olayı bir karşılaşma, bir sosyal etkinlik ve tabii ki gelip şöyle bir göz atmak isteyenlere kapımız açık olacak. Ancak bu futbol karşılaşması gibi bir etkinlik değil, yani seyircilere bilet kesmemiz ve karşılığında oturacak tribün sağlamamız gibi bir olay yok. Demek istediğim şu ki, kalkıp da turnuva gününde yüz kişilik gruplar halinde ortama damlarsanız kapıda kalmanız kuvvetle muhtemeldir. Sanırım bu yeterince açık oldu...

Sevgili Cem, Maddog, Mismina

headshot'ımı unutmamışsındır umarım) direk olaya giricem.

1- Serpil niye o kadar kötü cs oynuyor.

2- Nıye Ocak ayında Red Alert'in tam çözümünü vermediniz şubatta verecek misiniz?

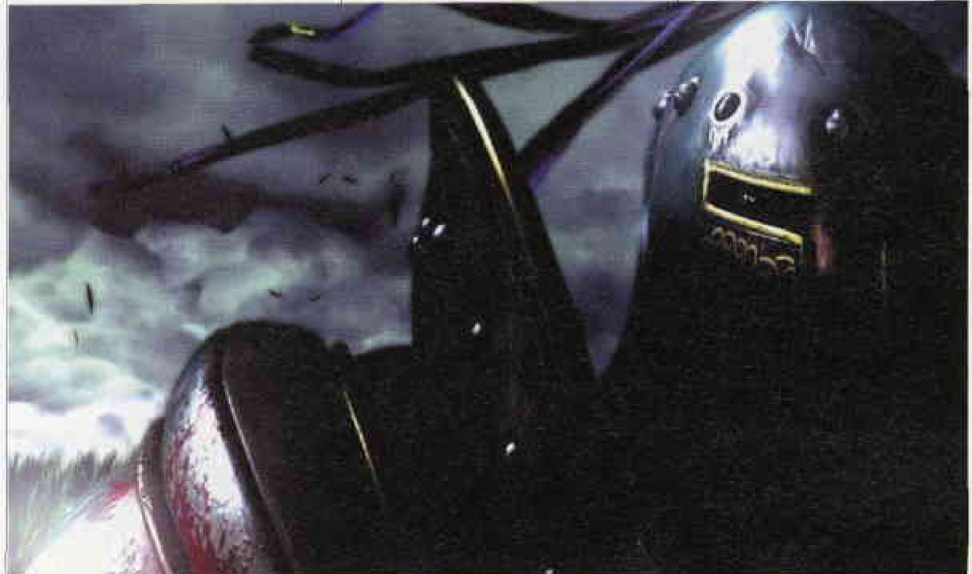
3- Hepinizin girdiği cs serverlarını alabilir miyim?

4- Sizce cs'nin yeni versiyonu ne zaman çıkar?

5- İyi bir fps arıyorum ne önerirsiniz?

gokmet@anet.com.tr

Sevgili Digipez,
Şansına Mad Dog düştü, mektuplarını o, yani ben cevaplayacağım...=)
1-Serpil niye o kadar kötü CS oynuyor? Ben niye bir Harley alacak parayı kazanamıyorum? Şu bulutlar neden koyuna benziyor? Eh, görüyorsun ya, hayatta her sorunun bir cevabı olamıyor, olması gerekmiyor. Böylece soru da sorulduğuyla kalmış oluyor...=)
2-Sanırım ilk defa biri bir RTS'nin tam çözümünü istiyor. Hemen burada sana vereyim tam çözümü, yapabildiğin en kuvvetli birimlerden olabildiğince çok üret, sonra da düşman üssünü bas. Bu kadar basit...=)
3-Niye? Topumuzu birden mermi manyağı yapmaya and mı içtin kadeh kadeh?=)
4-Bence çıkmaz, çünkü son okuduğum röportajlarından birinde Gooseman artık CS ile uğraşmaktan baydığını, ilk fırsatta farklı bir olaya gireceğini söylüyordu. Ya da adam dondurmayı ne kadar sevdiğinden bahsediyordu ve ben İngilizce bilmiyorum...Herşey olabilir...=)
5-Nolf oynadın mı? Oynamadıysan mutlaka oyna, hastası olacak-



sın. Daha eskilerden Thief serileri ve System Shock 2'de tuttuğum yapımlardır, oynamadıysan mutlaka ara bul bunları...

Selamlar Level;

Derginizi fırsat buldukça almaya çalışıyorum ve çok beğeniyorum. Yazılardaki samimiyeti de çok beğeniyorum ve sizi kutluyorum. Size bazı sorularım ve önerilerim olacak:

1)Counter-Strike bot programını download ettim ve gerekli ayarları yaptıktan sonra oynamaya başladım (büyük bir başarı) (konsolu açma falan). Birkaç kere oynadıktan sonra C-Strike'ı açtığım zaman kendiliğinden kapanıyor. İlk önceleri güzel çalışıyordu fakat sonradan böyle oldu. (Cstrike'ım orijinaldir) [Başka oyunlarda da böyle olmaya başladı.]

2) Bu kapanma olayları olmadan öncede Internet Games'den de rahatça oynayabiliyordum. Fakat sonra "You cannot connect to a server running a custom game cstrike until you install the custom game" Acep ne iştir?

3)Oni oyununda yerde yatan adama nasıl vuruluyor? (Üstüne basmak gibi)

4) Counter Strike turnuvası için yaş sınırlaması var mı?

5) Sizler bir televizyon programı yapsanıza.Hem daha çok bilgisayar kullanıcısına ulaşırsınız. Ama biraz pahalı değil mi?

6) O olmazsa masalarınıza birer webcam koyun. Bence çok güzel olur. Internetten sizi izleriz.

(=[LaMuS]=)
Musti

Naaber Musticiim?
Valla elimizden geleni yapıyoruz işte, siz okurlarımız da bizi her zaman destekliyorsunuz...=) Sağolun varolun, canımız okurlarımız... Snifff, bak duygulandım lan yine...Neyse, geçeyim cevaplarına;

1-Valla öyle muallak, öyle havada bir soru sormuşsun ki, "nedir, niyedir?" diye düşünürken tahtalarım gıcırdamaya başladı. Ne diyim, oyun bu naapacağı belli mi olur? Aman yaklaşma fazla, ısırır mısırır...=)

2-Bak bu versiyon farkından kaynaklanıyor olabilir. Doğrusu aklıma başka bir şey gelmiyor...

3-Blaxis bir müddet deliler gibi Oni oynadı, ben sadece seyrettim. Ama gördüğüm kadarıyla havada bir parende atıp yerdeki heriflerin tam göğsüne iniyordu. Çoğunlukla da hasar veremiyordu, o başka. Kaabiliyet düşmanı herif noolacak...=)

4-Valla eli mouse tutan herkes katılabilir. Ama kalkıp kundaktaki bebeyi de getirmeyin yani!...=)

5-Bu soruya yorum getirsem bir türlü, getirmesem bambaşka... Susuyorum...=)

6-Bu aralar canın korkunç aşırı sıkılıyor galiba ha? Baksana, BİZİ izlemeye bile razısın. Tavsiyem bir hobi edinmendir, mesela maket felan yap. En azından daha az acı çekersin...=)

Merhaba Level,

Bu size ilk yazışım fakat uzun zamandır dergiyi takip ediyorum. Gerçekten devamlı gelişen, sürekli yenilenen ve bir amacı varmış gibi hızla zirveye tırmanıyor. Bu benim dergiyle ilgili eleştirim olmayacak anlamına gelmez tabi hemen konuya girmek istiyorum, geçenlerde Onur kardeşin editörlüğünü yaptığı Carmageddon TDR 2000 oyununu neredeyse bir yere çalmadığı kaldı, diğer deli dana gibi amaçsızca yarışan oyunlara nazaran, bence 71% oyuna hakaret olmuş. Alternatifte bile sadece kendi gösterilebilecek bu tarzda oyun en azından HIT olmalıydı. Ayrıca SİNAN & CEM Bey gerçekten açıklama ve yorumlarınızı beğenerek okuyorum. Yani burada yaptığınız sadece oyun ve oyun içeriği yanı sıra kültür ve muhabbet karışımı sıcak ortam oluşuyor. Geçelim sorularıma:

1- Bu ay ki yoldakiler bölümünde gözlerime inanamadım Doom III konusunda ciddi mi? Ve bu kış çıkıyor. Ayrıca Quake 4 düşünüyor mu?

2- Eski göz ağrılarımızdan R.O.T.T. yapımcısından yeni bir kardeş haberi var mı?

3- Sizce eskiden olduğu gibi ID & RAVEN bir araya gelip ortaya bir melez bırakırlar mı? Ve RAVEN 'in şu sıralar yeni projesi var mı?

4- Kendimi bildim bileli Duke Nukem Forever bekliyoruz, arkadaşlar bu isim baymadı mı yaa?

5- Uzun süre zirvede yerini koruyan Delta Force 'un artık büyük bir rakibi var I.G.I. Sizce NOVALOGIC Delta Force 4 için kolları sıvamış mıdır?

6- ION STORM yeni FPS çalışması var mı? Gerçi yaptığı DAIKATANA ile yerin dibine girdi ama telafi etme çabaları olabilir.



7- Lütfen 1 kilo COMANCHE 4, ne! daha çıkmadı mı? (sanırım niyetimi anladınız evet ne zaman çıkar) NOVALOGIC 'in yeni bir sürprizi var mı?

8- 33. Level Paladin'im var. Beraber 'aslan gibiyim' şarkısını söylüyoruz. Gizli bölümü buldum fakat yüzlerce inek anında ifademi alıyor, nasıl bir taktik uygulamalıyım? Ayrıca 3 Perfect Gem ile birleştireceğim manyak bi silah tavsiye eder misin? (III ACT'te birleştirdiğim üç başlı silah gibi mesela, dergi açıklamasında o sizin diyordunuz fakat quest gereği silah gitti.)

Şimdiden teşekkürler vereceğiniz cevaplar için. Unutmadan http://www.level.com.tr nihayet, uzun zamandır bu adresi yazmıyordum.

Ne! Canlı mı? Nerde? Tilti getürüle AWP/M. Yaşasın FPS çiler. Yarınlar bize emanet.

THE SOLDIER

Merhaba Asker!
Naaber asker? Tamam sen de sağol, tören rahatına geç, dinle... Karşında başçavuşun eşşeği anırmıyor, dikkatini bana ver! Şimdi, Sinan ve Cem beylere (Puhahahaa) yağını yakmışsın, o tamam. Ama ben başka kimseye benzemem, adama istikamet verdim mi binbeşyüz metre süründürürüm, liğme liğme olursun!

Neyse, standard asker geyiğinden sonra gelelim sorularına. Ama Carmageddon olayı için ancak şunu söyleyebilirim, o da zevklerin ve renklerin değiştiğidir. Yani bizim bir oyunu sevmememiz, ille de o oyunun berbat olduğu anla-





mına gelmez. Sen karnedeki nota bak, eğer yüksekse o zaman oyun bir bakmaya değer demektir. Ama seversin, sevmezsin, o başka. Sorularına gelince, işte cevapların;

1-Evet, Doom 3 gerçekten yapılıyor, bildiğim kadarıyla da Quake 3 motoru kullanılacak. Ama ilk Doom çıktığından bu yana FPS türü çok yol katetti. Yani oyunun çok orijinal bir havası ve senaryosu olmazsa, iş sadece pembe kapıyı açan pembe anahtarı bulmakla sınırlı kalırsa... Bu saatten sonra bayar...

2-Valla ben o heriflerin çok uzun zaman önce piyasadan silindiğini sanıyordum, ama tabii olmayabilir de... Bilmem anlatabildim mi?=)

3-ID ve Raven genellikle teknoloji konusunda işbirliği yaparlar, ama Raven oyun tasarımlarını kendi yapan bir firmadır. Bildiğin gibi Soldier of Fortune ve Elite Force ile ortamı hayli canlandırdılar. Ve eminim şu anda da boş durmuyorlar, bekleyip göreceğiz. Her ne işle meşguller ise yakında çıkar mutlaka kokusu...=)

4-Eh ama, adına bakınca ne zaman çıkacağını tahmin edemiyor musun?=)

5-Project: I.G.I. gördüğüm en berbat oyunlardan biri, geçen sayıyı okuduysan onun hakkındaki görüşlerimi zaten biliyorsun demektir. Daha fazla lakırdı etmeyi gereksiz görüyorum...

6-ION STORM başka projeler üzerinde de çalışıyor ama bunların içinde şu an bildiğim kadarıyla bir FPS yok.

7-Novalogic sürprizlerle dolu bir firma, ama şu an pek sesleri çıkmıyor. Çoğu firma olgunlaşmamış projeler üzerine spekülasyon yapmaktan korkar oldu, özellikle Daikatana faciasından sonra. Ki bana sorarsan bu iyi bir şey...

8-Valla adamına ne skiller verdiğini bilemiyorum, o yüzden bir şey diyemem. Ama Paladin ile kalabalık gruplara karşı vur-kaç yapmaktan fazla seçeneğin yok, etrafını sarmalarına izin verme yani. Alet edevata gelince, bence o gemleri sağlam bir kalkana takıp resistance al...

Neyse, bu aylık bu kadar. Mümkün olduğunca yazın bize, her ne kadar hepsine cevap veremesek de, bu onları okumadığımız anlamına gelmiyor. Okuyor ve görüşlerinizden faydalanıyoruz. Hadi bakem, kalın sağlıcakla...=)

Mad Dog



Mektup Gönderirken:

Posta Kutusunda yayınlanmasını istediğiniz mektuplarınızı e-mail yolu ile gönderiyorsanız, Rtf formatında kaydedip, Level Posta Kutusu'na konulu bir mail'e attach ederek level@level.com.tr adresine gönderin. Eğer sorununuz donanım ile ilgili ise tugbek@level.com.tr adresine göndermeniz, daha hızlı ve sağlıklı cevap almanızı sağlayacaktır. Belli bir oyun ile ilgili sorunuzu ise, o oyunu inceleyen ve/veya tam çözümünü yazan kişinin mail adresine göndermeniz, daha doğru cevap almanızı sağlayacaktır.

ÖDÜLLÜ ANKET SONUÇLARI

Sonunda gönderdiğiniz anketlerin değerlendirmesini yaptık. Level ekibi olarak, bu ankete katılan herkese teşekkür ediyoruz. "Level'ı kendi cümlelerinizle anlatır mısınız?" sorusunda verilen cevapları elerken çok zorlandık. Ve sonucta, ödülleri kazananlar belli oldu. Aslında o kadar çok güzel yanıt vardı ki, sadece 4 kişinin ödül almasına vicdanımız el vermedi ve ilk dördün haricinde en beğendiğimiz 6 kişiye de toplam 1 adet Microsoft Sidewinder Strategic Commander ve 10 adet orijinal oyun gönderiyoruz. Ödüller bizim tarafımızdan kazananların adreslerine mümkün olan ilk fırsatta postalanacaktır.

1. Olan Okurumuz
(Desktop Theater 5.1 DTT 2200)
ÇAĞATAY ŞAMCI
BORNOVA / İZMİR
Level insanların 5000 yıl önce bulduğu yazıyı, 4000 yıl önce bulduğu kağıda 50 yıl önce bulduğu bilgisayarla basarak varoluşundan beri bildiği ama henüz önemini kavrayamadığı dostluğa çeviren emekler toplamıdır.

2. Olan Okurumuz
(SoundBlaster Live! Platinium 5.1)
ONUR ÖZÇELİK
CENGELKÖY / İSTANBUL
Level oyun almak için en iyi sebep. Oyun oynamanın en eğlenceli yanı Level okumak. Onun fikrini almadan oyun alınmaz.

3. Olan Okurumuz
(3D Blaster GeForce2 MX)
KAZIM ÖZCAN
KEÇİÖREN / ANKARA
Level'ın asıl manası düz anlamındadır ama oyunlarda bölüm olarak geçer.

4. Olan Okurumuz
(Sound Blaster Live! Digital Entertainment 5.1)
İSMAİL SEYİDOĞLU
BORNOVA / İZMİR
Level kadın gibidir ....
Onu tanıdığını sanırsın.............

MANSİYON ÖDÜLLERİ

İHSAN CAN AŞIK
(Level'ın notu: adres tamam da, ilçe ve şehir nerede?)
Tek kelimeyle mükemmel, iki kelimeyle çok güzel , üç kelimeyle oldukça kalite sahibi , 4 kelimeyle şehvetinden kendine aşık ettirici , 5 kelimeyle can sıkıntısını gideren süper mükemmel, 6 kelimeylealdıkça coşturan coşturan , coşturdukça okutan nadide çiçek......

OSMAN KÜÇÜK
NARLIDERE / İZMİR
Level içimdeki oyun hücrelerini uyandıran ruh!!!
(Live ! Platinium)

BURHAN TETİK
KOZYATAĞI / İSTANBUL
Level, metroda Taksim'e giderken yanıma oturan adama bile FIFA 2001'i sevdiren bilgisayar oyun dergisi !!!!!!!

KAZIM CAN ALPARSLAN
ANKARA
Babama sordum annene sor dedi anneme sordum babana sor dedi !!!!!!

AKARCAN ÇAKIR
SAMSUN
Level'ı tanımlamak mı ? Adından anlaşıldığını sanıyorum .
"Bir sonraki Level, okurları için çok daha güzel rakipleri içinse çok daha zor ."

EJDAT ERDAŞ
DERİK / MARDİN
LEVEL MI ?
Level benim için oyun öncesi bir rehber . Oyun sonrası bir eğlence ve en önemlisi benim hayal dünyam !!!!!!!

REKLAM INDEX

Firma	Ürün	Sayfa	Telefon
AOD	CD Çoğaltım	23	0216 309 53 70
Aral İthalat	Undying	A.K.	0212 659 26 73
Aral İthalat	Playstation Aksesuarları	A.K.İ.	0212 659 26 73
Aral İthalat	Theme Park Inc.	25	0212 659 26 73
Bilişim Vadisi	Alışveriş Merkezi	27	0212 - 233 26 02
Chip	Bilgisayar Kültürü	116	0212 297 17 24
Ecem Bilgisayar	PC	13	0212 572 93 97
Merlin'in Kazanı	Internet Sitesi	19	www.merlininkazani.com
Herkes İçin Bilgisayar	A'dan Z'ye Internet ve PC	95	0212 297 17 24
Internetimiz.com	Portal	29	0212 297 17 24
Level	CS Turnuvası	6	0212 297 17 24
Level Online	Internet Sitesi	97	0212 297 17 24
Microsoft	Intellieye Mouse	Ö.K.İ.	0212 258 29 98
Rönesans Fuarcılık	Compex Fuarı	43	0212 270 28 20

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr
Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol sakkol@level.com.tr
Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Kadir Tuztaş ktuztas@chip.com.tr
M. Berker Güngör gberker@level.com.tr
Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr
LEVEL web Sitesi
Selçuk İslamoğlu sislamoglu@internetimiz.com
Katkıda Bulunanlar
Batu Hergünsel batuher@level.com.tr
Emin Barış egaemin@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Kağan Ünaldı kunaldi@level.com.tr
Onur Bayram onur@level.com.tr
Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr
Grafik Tasarım
Didem İncesağır didis@level.com.tr
Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti
Adına Sahibi Gökhun Sungurtekin
Renk Ayrımı - Film Çıkış Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283-8438
Baskı Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283-8438
Dağıtım BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık Piyalepaşa Bulvarı
Zincirlikuyu Cad. 231/3
80380 Kasımpaşa
İSTANBUL
Tel: (212) 297-1724 Pbx
Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA Temsilcisi Serra Yurtman
Tel: (312) 495-24 47
E-Mail: vogelmedya@sim.net.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü Özlem Cenker, Ayten Çar
Vogel Satış Müdürü
Gönül Morgül mgonul@vogel.com.tr
Reklam Koordinatörü
Şebnem Karabıyık ksebnem@vogel.com.tr
Reklam Müdürü
Murat Yıldırım muratydr@vogel.com.tr
Özel Projeler Müdürü
Gülcan Bayraktar gulcanb@vogel.com.tr
Reklam Servisi
Nesrin Aslan naslan@vogel.com.tr
Nurhan Bağcı bnurhan@vogel.com.tr
Yeliz Koyun kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri Aynur Kına
Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733
Abone Servisi Nur Geçili
Ayfer Karaalioğlu,
Ayten Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Dağıtım Sorumlusu Cem Cenker
Abone Servisi Faks: (212) 238-7343
Abone E-Mail: abone@vogel.com.tr
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.


NİSAN



1 Hadi bakalım çocuklar! Bütün buraları yıkıp yeni bir dergi inşa edeceğiz. Aramızda iş bölümü yapalım. Tuğbek sen şu kazmayı al, yakışır sana...



2 Ayyy, daha 30 gün var Nisan'a! Nasıl bekliyeceğim ben? Neyse, şu ağacın dibine çöküp hayal edeyim yeni sayıyı bari...



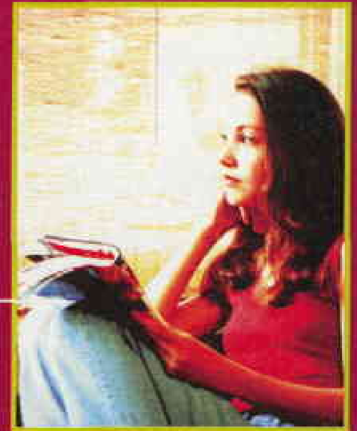
3 Üst kattaki heriflerden gene gürültüler geliyor. Kantır sıtrayk mıdır, nedir, yine o oyunu oynuyorlarsa şikayet edicem apartman sahibine. Dur şunlara bir bakayım hele...



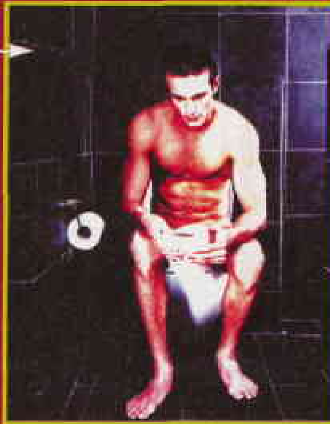
4 - Baba! —Efendim oğlum? —Nisan'da Level alçan mı bana? —Ne Level'ı oğlum, daha okumayı bilmiyorsun ki sen. Hem kriz mriz, kem küm —İyi, al sana o zaman! —YANDIM ANAM!



5 - Künefe İnşaat A.Ş. olarag, Levıl'ın bu yeni yapılanmasında, bizim de iki yüz bir briket ve üç buçuk çuval çimento gatgımız olmuştur icabında. Gururluyuz. —Aferim size!



6 **Ah sevgilim, nerelerdesin? Beklemekten gözlerim yollarda kaldı. Gelemiyorsan, bari LEVEL'İMİ YOLLA BELEŞÇİ HERİF! Zaten seninle çıkanda kabahat. Kabasakal, sende!**



7 Hnnn, HNNNN! Of of, arkadaşım ne güzel dergiymiş bu yaw? O değil, içeride çoluk çocuk beni merak etmiştir saatlerdir. Kendimi WC dışında okumaya alıştırsam iyi olacak. HNNNNG!



8 -Tuğbek —Evet! — Duvarları yıkarken elektrik tesisatını hesaba kattın mı? —Nasıl yani? —Her tarafta çıplak teller var, baksana —Hayır o değil, alt kattaki adamdan da hiç ses çıkmadı bugün, hayret. —Bu koku ne Tuğbek? —CAZZZ, COZZZZ

NİSAN'I BEKLEYİN!